EDITÔRA ABRIL
Walt Disney
Manual do MICKEY
SECRETO
A GIBITECA
Matheus

Walt Disney

Manual do MICKEY

Mickey, como toda criança, era um tanto desajeitado quando começou. E, como toda criança, usava também calças curtas. Aos poucos, Mickey foi crescendo, crescendo... mas não especialmente em tamanho. Mickey cresceu, sim, no que é mais importante: em inteligência, em experiência, em sabedoria. Hoje ele é um aventureiro e um detetive famoso, respeitado internacionalmente. Basta dizer que de vez em quando o Dick Tracy e o 007 dão um pulinho até a casa dele, para ouvir uns conselhos...

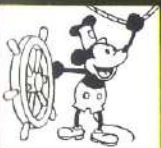
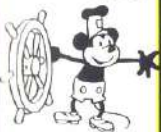
Mas, como dizíamos, o Mickey cresceu. Cresceram suas calças, que agora são compridas, cresceram suas histórias, cada vez maiores e melhores. Cresceram suas revistas: cada vez aumenta mais o número de suas tiragens, no Brasil e no mundo. E já que tudo cresceu, só faltava mesmo... o Manual do Mickey!

Aqui está ele - nossa homenagem ao grande aventureiro e detetive Mickey, e a todos os seus colegas que, com sua coragem e espírito de aventura, tornaram mais empolgante a história da humanidade.

TUDO COMEÇOU COM UM RATINHO

No tempo do cinema mudo, em 1927, num trem expresso que rodava de Nova York a Los Angeles, um jovem artista viajava abatido, confortado por sua esposa. O jovem tinha ido a Nova York tentar obter mais apoio financeiro para melhorar a qualidade dos filmes de um personagem de sua criação, o coelho Osvaldo. Mas os homens do dinheiro não só haviam recusado novos créditos, como tinham arrebatado do moço os direitos de utilização do personagem de desenho animado, que estava registrado sob o nome deles. Além disso, tomaram-lhe também metade de seus animadores.

Abatido, mas não vencido, o jovem passou à viagem de regresso a sua cidade imaginando um ratinho de calças vermelhas chamado Mortimer — para substituir Osvaldo. Seu novo personagem de desenho animado era um ratinho muito vivo e simpático: primeiro, porque o jovem desenhista tivera certa vez alguns ratinhos de estimação nos seus dias mais difíceis; segundo, porque os bichinhos de estimação mais comuns, como ca-

chorros, gatos e coelhos, já tinham sido utilizados.

Antes, porém, que o trem parasse na estação terminal de Los Angeles, o novo ratinho imaginário já tinha sido rebatizado: Lillian, a esposa do artista, achara o nome Mortimer pomposo e pouco familiar e sugeriu: "Que tal **Mickey?**" Assim nascia um astro.

O jovem artista era **Walter Elias Disney**, que seria depois mundialmente conhecido e aplaudido como **Walt Disney**, o mago do desenho animado.

De volta ao seu estúdio, Walt começou imediatamente a trabalhar no primeiro desenho de Mickey **Plane Crazy (Louco por Aviões)**, que apresentava também a inseparável companheira do "pequeno grande" herói, Minie. Mas o filme não alcançou o sucesso esperado por Walt. Embora um tanto desanimados, Walt e sua equipe começaram a trabalhar em **Gallopin' Gaucho (Gaúcho Galopante)**. Era, como o primeiro, um filme mudo.

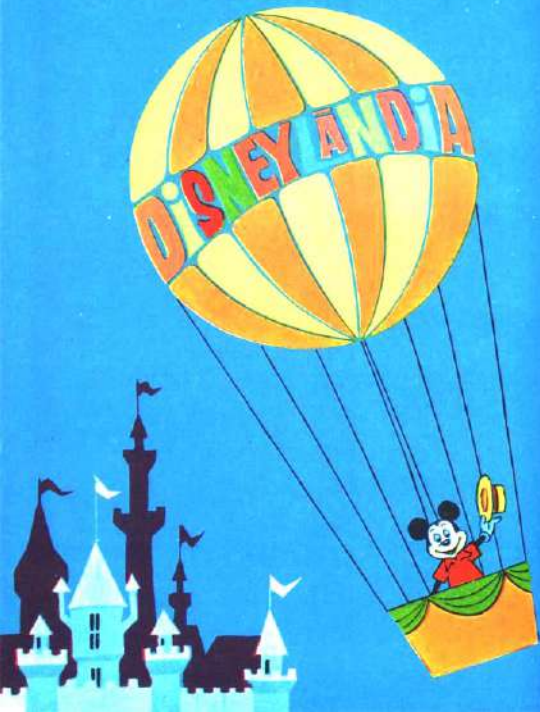
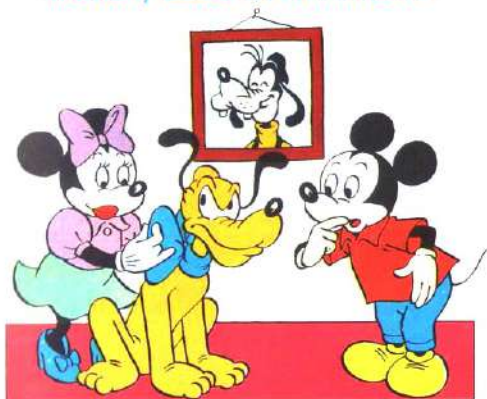
Por essa época fora lançado pela Warner Brothers o primeiro filme sonoro, inaugurando a era do cinema falado. Walt não teve dúvidas em deixar tudo para iniciar um terceiro desenho de Mickey, intitulado **Steamboat Willie (Willie Barco-a-vapor)**, desta vez um filme sonorizado, e nele enterrou tudo que tinha. Era tudo ou nada.

Em 29 de outubro de 1928, **Steamboat Willie** estreava o primeiro desenho sonoro da história, obtendo estrondoso êxito. Mickey e Walt tornaram-se o assunto do dia.

Apoiado pelo sucesso artístico e comercial desse filme, Walt acrescentou som aos primeiros desenhos e pôde assim oferecer aos exibidores uma série de três desenhos.

Em pouco tempo, a fama de Mickey espalhou-se pelo mundo todo. Seus filmes tornaram-se tão populares que os espectadores, antes de comprarem ingresso, queriam saber se o cinema ia exibir um desenho de Mickey.

Nos anos 30, Disney produziu noventa dos possíveis 122 desenhos animados da década. E, pela criação de Mickey, recebeu o Oscar da Academia de Ciências e Artes de Hollywood.

Foi por tudo isso que, ao contemplar a fabulosa Disneylândia, muitos e muitos anos depois daquela viagem de trem de Nova York a Los Angeles, Walt Disney comentou: — Espero que a gente jamais se esqueça de uma coisa... que tudo isto começou com um ratinho.

MICKEY, ESSE AVENTUREIRO

Mickey nasceu com o "micróbio" da aventura no sangue. Desde o tempo em que usava calças curtas, sentia-se atraído por essa carreira aventuresca. Em suas andanças por todos os cantos do mundo enfrentou todos os tipos de perigo, de situações, de malfeitores. A tal ponto que Marco Polo, Fernão de Magalhães, Cristóvão Colombo e Ponce de León, se fossem vivos, tirariam o chapéu a Mickey.

Mas como não só de situações de perigo vive um aventureiro, Mickey conheceu Minie, sua inseparável companheira. E adotou como animal de estimação o cachorro Pluto, que, embora não sendo um cão de guarda e nem tendo mesmo uma raça definida, já prestou a seu dono os mais relevantes serviços. Além disso, conheceu o Pateta, seu grande amigo e leal companheiro de todas as horas.

Sendo um incorrigível trapalhão, Pateta muitas vezes atrapalhou as ações de Mickey em vez de ajudar, metendo-o em sérias enrascadas. Em compensação, vezes sem conta salvou-o de grandes perigos.

Na roda das melhores amizades de Mickey incluem-se também Horácio e Clarabela. E entre seus parentes mais chegados, os espertos sobrinhos Chiquinho e Francisquinho. E há também o tio Miquelino, um velhinho sacudido e de hábitos esquisitos, que tem por bichos de estimação águias, cabras, cobras e lagartos, e cujo criado de confiança é um índio meio lelé.

No começo de sua carreira, Mickey viveu aventuras domésticas sem maiores conseqüências, embora metendo-se em muitas trapalhadas. Ao ganhar alguma experiência na vida, passou a correr o mundo, vivendo sensacionais aventuras nos quatro cantos do globo. Envolveu-se com canibais na África, esteve na Legião Estrangeira, na Polícia Montada do Canadá, e até em outros mundos.

Toda essa experiência foi muito útil a Mickey. Sua fama espalhou-se e ele foi convidado a trabalhar para a polícia de sua cidade como investigador especial de casos misteriosos. E graças à sua inteligência, perspicácia e coragem, aliadas à experiência, saiu-se bem em todas as missões. Enfrentou e venceu bandidos perigosos, como João Bafodeonça — seu inimigo particular número 1 —, o perverso Professor Gavião, a terrível dupla Ted Tampinha-Kid Monius, o misterioso Mancha Negra. Trabalhou até como agente secreto especial da Polícia Internacional.

Este é o nosso amigo Mickey — que sempre foi o personagem favorito de Walt Disney.

A PRIMEIRA AVENTURA

A primeira aventura ocorreu, decerto, na pré-história. Um dia o homem primitivo cansou de comer só frutos e raízes e gritou para seus companheiros de tribo: — Turma! Chega de comer só raiz. Vi um tiranossauro comendo um pernil de dinossauro e ele parecia estar gostando muito!

Como os outros estavam de acordo, logo partiram todos para a grande caçada. Quando voltaram triunfalmente, houve festança à beira do fogo para comemorar o primeiro churrasco da história.

Mas a primeira aventura em grande escala aconteceu nos tempos bíblicos. A Bíblia conta-nos que um dia viu Deus que a Terra estava corrompida e que todos deveriam perecer, com exceção de Noé, sua mulher, seus filhos e as mulheres de seus filhos. Por que só Noé seria salvo? Porque somente ele era bom e justo, aos olhos do Senhor. Ordenou Deus que Noé

construísse uma arca, nela colocando um casal de cada espécie animal. "E no ano 600 da vida de Noé", como diz a Bíblia, "abriram-se as cataratas do céu." Choveu durante quarenta dias e quarenta noites e as águas se elevaram acima das montanhas. E a terra se cobriu de água por 150 dias. Depois que o dilúvio cessou, Noé soltou uma pomba e ela voltou à tarde trazendo no bico um ramo verde de oliveira. Assim Noé soube que as águas tinham baixado.

No ano 601 da vida de Noé, tendo-se as águas retirado totalmente de sobre a terra, ele abriu o teto da arca. E no dia 27 do segundo mês toda a terra estava seca. Então disse Deus a Noé: -- Sai da arca tu, e teus filhos, tua mulher e as mulheres de teus filhos. Faze sair também todos os animais que nela estão contigo. Entrai na terra, crescei e multiplicai-vos.

Assim fez Noé, e a Terra renasceu para a vida.

OS SINDICATOS DO CRIME

O Mancha Negra é um criminoso individual age sozinho. Já os Irmãos Metralha são muitos formam uma quadrilha. Quando muitos criminosos se reúnem formando uma verdadeira sociedade de fins ilegais, surge o **crime organizado.**

Dos chamados "sindicatos do crime", o mais conhecido é a **Máfia.** Ela surgiu na Sicília (sul da Itália) na época medieval. Seus membros de então, lavradores arrendatários de terras pertencentes a poderosos e gananciosos senhores feudais, pretendiam dividir essas terras. Assim, começaram a sabotar essas propriedades, depredando o gado e as plantações. (Máfia, em árabe, significa "refúgio"). Quem não quisesse que seu gado fosse roubado ou aparecesse morto tinha de fazer um acordo com a Máfia. Se algum proprietário se negasse a pagar o tributo exigido pela organização, corria perigo. Em compensação, se roubavam o gado de seus protegidos, a organização encarregava-se de punir os culpados.

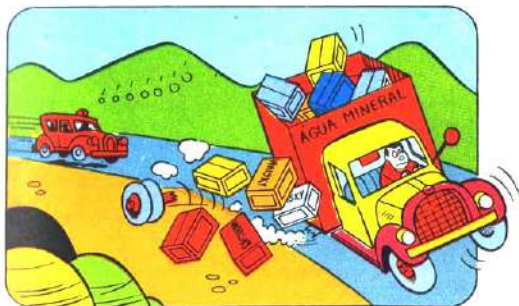
Da Itália, a Máfia estendeu-se, por toda a Europa. A indústria da "proteção forçada" foi crescendo.

Após a Primeira Guerra Mundial, disfarçada entre levas de imigrantes, a Máfia chegou aos Estados Unidos. Ali deixou de ser um círculo autoprotetor, tornando-se mais agressiva e criminal. Começou a operar em todos os ramos da contravenção penal. A chamada "Lei Seca", que ali vigorava, favoreceu os negócios da Máfia americana, ou **Cosa Nostra. Cosa Nostra** quer dizer "assunto entre nós", e significa o silêncio, o sigilo, o respeito e a lealdade que devem ser observados pelos mafiosos entre eles, nos seus negócios escusos.

A Máfia é composta de "famílias" (que muitas vezes possuem mesmo laços de parentesco); seus chefes são chamados "padrinhos" e o "capo" é o capitão de uma quadrilha.

Apesar do código de honra que é acatado pelos mafiosos, às vezes há traições e verdadeiras guerras entre as "famílias" por causa de rivalidades pessoais e negócios. Graças a essas disputas e delações, a polícia pôde prender muitos mafiosos.

A "LEI SECA"

A "Lei Seca" era assim chamada porque proibia o fabrico e o comércio de bebidas alcoólicas. Foi primeiramente adotado pelo Estado do Maine em 1846. Logo foi ganhando adeptos por todo o território americano. Em 1913, nova lei proibindo o transporte de bebidas alcoólicas foi sancionada. Com a proibição, as bebidas desapareceram da praça. A Máfia, então, entrou no novo ramo, que era muito lucrativo, pois não havia concorrência e a demanda era ainda grande: a indústria e o comércio clandestinos de bebidas alcoólicas. Até fins de 1933, quando foi revogada a "Lei Seca", muitos chefes mafiosos se enriqueceram.

OS CHEFÕES MAIS CONHECIDOS

LUCIANO LIGGIO — Foi o primeiro grande chefe mafioso. Notabilizou-se por sua crueldade, cinismo e astúcia. Temido e respeitado dentro da organização, estendeu seus domínios para fora de sua cidade, Palermo (Sicília). Durante muitos anos burlou a polícia protegido sob os disfarces mais incríveis. Preso, foi condenado à prisão perpétua.

DON VITO GENOVESE — Italiano, chefe de uma das maiores "famílias" da época. Foi preso em 1959 por tráfico de entorpecentes e foi condenado a quinze anos de prisão.

AL CAPONE — Americano, aterrorizou Chicago com sua quadrilha nos anos 20, nos tempos da "Lei Seca". Conseguiu sempre escapar da lei, até que foi detido por sonegação do imposto de renda. Morreu em 1947.

AS SUPERARMAS DO SUPERAGENTE

James Bond, ou 007, é o superagente secreto da literatura policial e do cinema, que luta contra a **SPECTRE,** superquadrilha do mal. Por isso, ele também tem superarmas. Como o seu carro: é um Aston-Martin à prova de... perseguição. Para despistar os inimigos, sua aparência é normal. Mas vejam o que ele contém: 1) Sistema rotativo de placas: apertando um botão, 007 pode trocar num segundo sua chapa inglesa por outra suíça ou francesa. 2) Mesmo que o carro inimigo esteja ainda longe, Bond pode vê-lo numa tela, pelo radar instalado no espelho retrovisor. 3) Pelo telefone em código, ele pode comunicar-se com seus aliados. 4) Atirar no Aston-Martin de Bond é inútil; os pneus são à prova de bala e uma chapa blindada ergue-se atrás do carro, protegendo-o contra rajadas de metralhadora. 5) Se os inimigos se aproximarem mais, terão de enfrentar uma nuvem de fumaça negra que sai do cano de escapamento, tapando-lhes a visão; e ainda uma saraivada de pregos de quatro pontas e um jato de óleo para o carro inimigo derrapar. 6) Se, mesmo assim, este conseguir ficar lado a lado com o Aston-Martin, seus pneus serão rasgados por facas que avançam lateralmente das rodas do carro de Bond. 7) Um outro comando projeta

da frente do carro duas metralhadoras de controle remoto. 8) Em último caso, 007 ainda pode fazer o teto do carro abrir-se e saltar para fora no seu assento ejetável... Ufa! Assim, até nós, hein?

Já a maleta de James Bond é um verdadeiro arsenal em miniatura, embora não pese mais de 4 quilos. Entre o couro e o forro ocultam-se cinqüenta cápsulas de munição calibre 25. Na tampa há lugar para cinqüenta moedas de ouro para qualquer emergência. Dentro da maleta, um tubo de creme de barbear oculta o silenciador de uma pistola automática.

A maleta de James Bond fez tanto sucesso que hoje é vendida nas lojas como **maleta 007.**

ERA MUITO FANTASMA...

Um dia, Mickey montou uma agência de detetives. E como auxiliares contratou o Pateta e o pato Donald. Logo apareceu o primeiro cliente, um homem importante conhecido como o "coronel" Bazuca, com um problema. Ele morava sozinho numa grande mansão à beira-mar. Mas sua vivenda tinha virado um ninho de fantasmas, que passaram a morar no sótão.

— Não me incomodo de que eles morem na minha casa — explicou o "coronel" Bazuca. — É até bom para evitar visitar indesejáveis. O que não posso mais tolerar é a algazarra que os sete fantasmas promovem todas as noites, não me deixando dormir.

"E esta, agora?", pensou Mickey. "Um fantasma já é muito. Sete fantasmas juntos, então, é dose para cavalo!"

Mesmo achando que seu cliente estava sofrendo da "bola", Mickey foi à mansão do homem investigar o caso, acompanhado de Donald e Pateta.

Era verdade. Havia fantasmas de montão — ou, mais precisamente, sete. Apareciam a altas horas da noite, brilhando na escuridão. E o chefe deles intimou Mickey a deixá-los em paz, queixando-se de que mesmo depois de se tornarem assombrações eles não tinham sossego.

Enquanto os fantasmas continuavam conversando com o "coronel" Bazuca, Pateta e Donald,

Mickey fez que fugia assustado e subiu ao sótão. Dali viu um navio em alto-mar, piscando sinais luminosos para a mansão. Na janela, viu um refletor com interruptor para piscar, e utilizou-o para responder ao navio, dizendo que estava tudo bem na mansão. Os fantasmas, para ele, tornavam-se cada vez menos fantasmagóricos.

Quando foi descer do sótão pelo lado de fora, Mickey caiu no chão, que cedeu, e foi parar num túnel. Ali encontrou armas, equipamentos de radiocomunicação e pilhas de mercadorias.

"Já vi tudo", pensou. "Os 'fantasmas' são contrabandistas, e isto aqui é o esconderijo deles!"

Avisando a polícia pelo rádio, Mickey pegou dois revólveres, um fole de atiçar fogo, encheu-o de pimenta moída e voltou à sala escura onde os sete "fantasmas" estavam ainda discutindo com o "coronel" Bazuca. Ao acender a luz, os "fantasmas" assustaram-se e se voltaram para Mickey. Aí levaram uma carga de pimenta nos olhos, nariz e boca, desconcertaram-se e espirraram.

Quando se recompuseram, viram um par de revólveres apontado contra eles por Mickey. Nisso, o navio que estava em alto-mar aportou nos fundos da mansão, mas ao mesmo tempo chegou a polícia e todos os falsos fantasmas e seus comparsas foram levados para a cadeia.

O NAVEGANTE SOLITÁRIO

Era uma bela tarde de verão. Mickey foi com seus sobrinhos Chiquinho e Francisquinho mais o Pateta, até a represa. Em dado momento, viu o Pateta empurrando um velho bote até a água, ajudado pelos dois garotos.

— Que vai fazer, Pateta? — perguntou Mickey.

— Vamos brincar de "navegante solitário".

— Ah, ah! — riu Mickey. — Nunca vi navegante **solitário** tão acompanhado! Você sabe o que é "navegante solitário", Pateta?

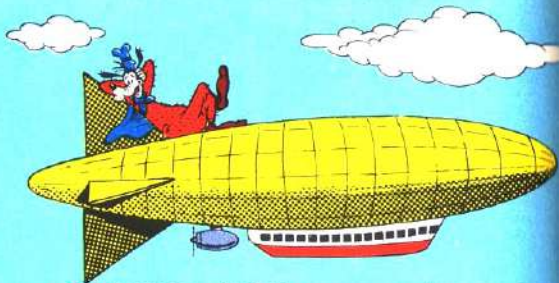
Pateta não sabia.

— Navegante solitário é uma espécie de aventureiro — explicou Mickey. — É um marujo que gosta de enfrentar o mar sozinho, em barcos de poucos recursos, apenas por espírito de aventura. Um dos mais famosos navegantes solitários foi o inglês Francis Chichester. Em 1966 ele pegou um frágil veleiro e deu a volta ao mundo, cruzando as mais perigosas regiões oceânicas do mundo. A passagem de retorno pelo cabo Horn, terminando em Plymouth, completou essa viagem de circunavegação. Chichester enfrentou perigos e contratempos de toda sorte: falhas de equipamento, tem-

pestades, doença, um den te quebrado, solidão, medo, fadiga. Além de tudo isso, Chichester ainda disputava uma corrida contra o tempo: ele queria fazer a viagem em menos dias que outros navegantes anteriores. Pois o destemido inglês superou todos os obstáculos nessa viagem de 28 500 milhas marítimas, ou seja, 52 782 quilômetros. Venceu, inclusive, a "corrida contra o tempo": o último navegante que tentou a mesma viagem tinha levado quase três anos para completar a volta; Chichester fêz o mesmo percurso em 225 dias! Sua viagem começou em agosto de 1966 e terminou em maio de 1967.

— Puxa! Esse cara era mesmo bom! — exclamaram Chiquinho e Francisquinho, que já se tinham esquecido de empurrar o bote. O Pateta, então, estava boquiaberto...

— E tem mais ainda — prosseguiu Mickey. — Ele bateu uma série de recordes: **velocidade** — 126 milhas marítimas por dia, isto é, 230 quilômetros; **maior distância percorrida sem escala** — 14 200 milhas marítimas (22 850 km), da Inglaterra à Austrália; **tamanho da embarcação** — 53 pés (17,50 metros); **idade do capitão** — 66 anos. Por tudo isso, Francis Chichester foi armado cavaleiro pela rainha Elizabeth II. É a homenagem que a Inglaterra presta a todos os seus grandes homens.

A TRAGÉDIA DO "ZEPELIM"

O gigantesco dirigível LZ-129 "Hindenburg" foi uma das maravilhas da técnica alemã. Mais conhecido popularmente como "zepelim", em homenagem ao seu criador, o conde Von Zeppelin, esse aparelho tinha 245 m de comprimento e uma estranha e majestosa forma de charuto. Tinha uma carcaça de alumínio entelada e era sustentado no ar por 200 000 m³ de hidrogênio e impulsionado por quatro motores diesel Mercedes-Benz de 1 100 HP. Desenvolvia uma velocidade de até 135 km/h. Saindo da fábrica em 1936, a aeronave inaugurou o serviço aéreo de passageiros entre a Alemanha e os Estados Unidos.

Na noite tempestuosa de 6 de maio de 1937 o "zepelim" preparava-se para aterrar em Nova Jersey com 97 pessoas a bordo. Numa das últimas manobras de pouso, iniciou-se um incêndio e grande quantidade de hidrogênio, gás altamente inflamável, consumou a tragédia: 36 mortos, entre passageiros e tripulantes. Foi a primeira catástrofe da aviação comercial, que abalou e enlutou o mundo.

O QUE É ESPIONAGEM?

Espionagem é o emprego de **espiões,** ou **agentes secretos**, para obter informações importantes para um país ou grupo de pessoas. A espionagem, quando feita para o governo de um país, é parte do Serviço de Inteligência.

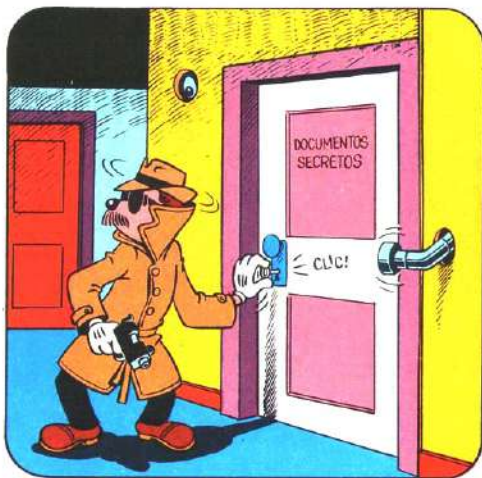
A espionagem tem duas funções: 1) obter, clandestinamente, informes a respeito de um governo; e 2) transmitir essas informações ao outro governo, para o qual o espião trabalha.

Transmitir a informação é geralmente a operação mais difícil. Os agentes usam várias **técnicas**: códigos complicados, microfilmes. Quem recebe a informação são os **agentes receptores**, e seu maior problema é saberem até que ponto os informes são verdadeiros.

A espionagem pode ser **política:** neste caso, o espião procura obter dados sobre a política, a indústria, o comércio, a agricultura, os transportes de uma nação. Pode ser **militar:** aí a tarefa do espião é conseguir informes secretos sobre as Forças Armadas de um país. Existe também a espionagem **diplomática:** é a informação transmitida

por membros do corpo diplomático e seus assistentes técnicos. Fora destas áreas oficiais temos ainda a espionagem **industrial,** que está contada noutra parte do Manual.

A espionagem é reconhecida por lei internacional. O agente **só pode ser punido quando atua clandestinamente.** Se ele for detido e sua culpa provada, não receberá nenhuma ajuda pública do governo que o empregou!...

Outra coisa: pode-se fazer espionagem abertamente, sem que isso possa ser condenado... justamente por **não ser** clandestina. Ela é feita por peritos que se limitam a... ler matérias publicadas em jornais, revistas, etc. Depois, simplesmente, enviam esses informes ao governo que os solicitou. E estas informações podem ser tão úteis quanto aquelas que são conseguidas da forma mais perigosa!...

A REALIDADE IMITA A FANTASIA

A famosa história em quadrinhos **Flash Gordon** anteviu muitas coisas do mundo futuro, inclusive os veículos espaciais que hoje começam a acontecer. Como as aventuras são interplanetárias — no planeta Mongo e outros —, logicamente os heróis se utilizam de naves espaciais. No planeta Mongo, os foguetes servem como meio de transporte e também como armas de ataque. Na cidade submarina onde transcorre uma das aventuras de Flash Gordon, temos o foguete-submarino que tanto anda sob a água como no ar. Outro veículo curioso é o foguete subterrâneo do príncipe Barin, que funciona como uma espécie de perfuratriz para abrir seu caminho nas profundezas do subsolo. E ainda as esquadrilhas de foguetes do imperador Ming, que perseguem e caçam Flash e seus amigos por toda parte.

Nas comunicações urbanas, o leitor dos anos 30 e

40 já podia ter uma idéia do carro do futuro, vendo os velocíssimos bólidos em que viajaram os habitantes das cidades interplanetárias. Muitos desses veículos arrojados e aerodinâmicos parecem reviver hoje nas formas dos modernos carros de corrida, dos foguetes lunares, dos aerotrens, e mesmo nos car-

ros de passeio dos próximos anos.

Mas, entre todos os tipos de espaçonaves de Flash Gordon, o mais intrigante é o **giroscópio** dos homens-leões. O giroscópio é a própria imagem dos discos-voadores, esses misteriosos aparelhos que, décadas depois, teriam sido vistos cortando os céus do nosso mundo.

Com sua forma redonda e uma cabina na parte central, o giroscópio corresponde exatamente à descrição dos discos-voadores por parte daqueles que dizem tê-los visto.

Seria isto mera coincidência, ou... alguma projeção visual alucinatória de coisas vistas na infância, ou seja, os fabulosos foguetes de Flash Gordon?

O DETECTOR DE MENTIRAS

Em geral, o ato de mentir (muito feio, você sabia?) provoca alterações no comportamento do mentiroso. Ele fica mais nervoso, sua respiração se altera, etc. Baseado nisso, o homem inventou o **detector de mentiras,** ou **polígrafo,** um mecanismo usado para auxiliar a investigação criminal, para obtenção de confissões mais corretas.

Coloca-se um manguito num dos braços da pessoa que vai ser interrogada para lhe medir a pressão sanguínea e o pulso. Um tubo flexível ajustado ao redor do tórax grava o ritmo e o tipo de respiração. Os dois elétrodos ligados a uma das mãos registram as variações de resistência elétrica. Enquanto isso, um **tremógrafo** (aparelho sensível a vibrações mecânicas) é ligado a uma perna para registrar movimentos musculares involuntários. Conforme as respostas, registradores vão traçando gráficos sobre uma fita de papel, indicando as reações do interrogado a cada pergunta. Após três ou quatro experiências, os gráficos são examinados. Avaliam-se então os desvios causados pelas respostas e chega-se a um diagnóstico.

Um estudo feito demonstrou que o aparelho acertava sete vezes em dez se o interrogado estava dizendo a verdade ou não. Entretanto, um criminoso muito cínico pode "enga-

nar" o mecanismo, mentindo sem que este registre nada de anormal. Por isso, o detector de mentiras é usado apenas como **auxiliar** na investigação. Suas conclusões não podem ser utilizadas em tribunais.

AS POLÍCIAS MAIS FAMOSAS DO MUNDO

Mickey, como um entendido em assuntos policiais, foi convidado pelo delegado Cintra para proferir uma palestra sobre organizações policiais para uma nova turma de recrutas da delegacia. Chegando em companhia do Pateta, tomou seu lugar, agradeceu os aplausos e começou a falar:

— Antes de falar de polícias nacionais, vou referir-me brevemente à **Interpol,** ou Organização Internacional de Polícia Criminal. É uma polícia especial que não faz investigações criminais. Sua missão é fornecer informações para que as polícias de todo o mundo possam trabalhar melhor no combate ao cri-

me internacional.

A Interpol surgiu em Viena, Áustria, em 1923, e hoje está sediada em Paris, França. Atualmente, os alvos da Interpol são o tráfico de drogas, a falsificação e o contrabando.

A **Surêté Nationale** é a polícia que opera em todas as cidades francesas, supervisionando as polícias municipais das cidades pequenas, tendo, em cada cidade, um comissário de polícia. A Surêté Nationale é controlada pelo Ministério do Interior e pela Gendarmeria nacional.

Como vocês sabem, a **Scotland Yard** é a célebre polícia inglesa que se ocupa principalmente do crime organizado, de casos envolvendo quadrilhas especializadas em assaltos. Mas, por que Scotland Yard? É que Scotland Yard era o nome da área de Londres onde a Polícia Metropolitana tinha sua sede no século XIX. A Scotland Yard surgiu, porém, bem antes, em 1662. Em 1829 passou a controlar a polícia londrina.

A organização possui 17.500 homens e um corpo de 3.000 detetives no Departamento de Investigações. No topo de sua organização está o **Comissário**, encarregado de todos os serviços policiais de Londres. Sob suas ordens está o Comissário Delegado e, abaixo deles, Comissários Assistentes, que dirigem os cinco principais departamentos: Organização, Secretariado, Administração, Trânsito e Departamento Legal.

Outra organização policial famosa é o **FBI** (Federal Bureau of Investigation) dos Estados Unidos, tema constante de livros policiais e filmes de televisão.

O FBI tem sede em Washington. Seus vastos arquivos contêm milhões de fichas e impressões digitais de indivíduos residentes no país, e computadores que fornecem dados em poucos segundos. Conta com 8 000 agentes especiais, os G-Men (homens do governo), além de 10 000 outros agentes espalhados por todo o território do país.

Os G-Men são rigorosamente selecionados, devendo preencher diversos requisitos, tais como: ter mais de 25 anos, mais de 1,70 m de altura, experiência mínima de cinco anos na carreira policial e conhecimentos básicos de legislação. São bem remunerados, mas também estão sujeitos a uma disciplina rígida.

Na Academia Nacional do FBI, futuros G-Men recebem aulas teóricas de direito, criminologia, psicologia, sociologia, balística, etc., e aulas práticas de fotografia, judô e manejo de armas.

O SENHOR FBI

John Edgar Hoover (1895-1972) foi o homem que transformou a sigla **FBI** no símbolo da lei. Nomeado em 1924 para o Bureau of Investigation (como então era chamado), ele reorganizou o departamento, introduzindo rigorosos métodos de seleção e treinamento de agentes. Estabeleceu um arquivo de impressões digitais que se tornou o maior do mundo, um laboratório para a investigação científica do crime e a FBI National Academy, uma escola para aperfeiçoamento de policiais dos Estados.

O gangsterismo crescente da época levou o Congresso a criar mais leis federais, e o FBI pôde combater o crime com maior sucesso. Com o desmantelamento de várias quadrilhas e a prisão de bandidos como Dillinger e "Baby-Face" Nelson, Hoover ganhou enorme prestígio. Os dados de milhares de cidadãos, que podiam ser verificados em instantes por meio de computadores, tornaram Hoover um dos homens mais importantes do país. Foi tão dedicado à sua organização que mereceu de fato o apelido de "Mister FBI".

OS PRIMEIROS CORREIOS

Nos primeiros grupamentos humanos, falar com os membros da família, amigos ou vizinhos era fácil. Mas desde que surgiu a necessidade de comunicação com pessoas ou grupos à distância, também surgiram os **mensageiros** ou **correios.**

Desde tempos imemoriais, na Índia e na China, usavam-se mensageiros para levar ordens do governo central às províncias e os relatórios destas ao governo. No império persa, os mensageiros do rei Xerxes, que levavam notícias das batalhas, foram assim louvados pelo historiador grego Heródoto (430 a.C.): "Nem a neve, a chuva, o calor ou a escuridão da noite impediam que os mensageiros cumprissem seu dever com presteza." Às vezes da eficiência de um mensageiro dependia a vida de milhares de solda-

dos e civis.

O serviço de correios existia também entre gregos e romanos. É célebre o caso do estafeta grego que levou a Atenas a notícia da vitória militar de Maratona sobre os persas (490 a.C.), correndo cerca de 40 km e caindo morto em seguida. Foi desse fato que proveio a corrida da maratona nos Jogos Olímpicos.

Claro, nem todo mensageiro corria a pé: usavam-se outros meios de locomoção disponíveis na época, como o cavalo e as embarcações. Um dos mais curiosos exemplos do correio a cavalo é o **pony express** americano. Seus hábeis cavaleiros atravessavam o país velozmente, usando vários postos de troca de animais. Paul Revere, artesão e patriota, ficou famoso dando uma de mensageiro com a sua cavalgada da noite de 17 de abril de 1775 para avisar os rebeldes americanos da aproximação das tropas inglesas, contribuin-

do assim para a independência do seu país. Nós também temos algo parecido: a participação de um mensageiro na história da nossa independência. Trazendo cartas e documentos do Rio, Paulo Bregaro alcançou a comitiva de dom Pedro às margens do riacho Ipiranga, em São Paulo... documentos que provocaram o grito histórico: "Independência ou Morte!" a 7 de setembro de 1822.

MENSAGEIROS ANIMAIS

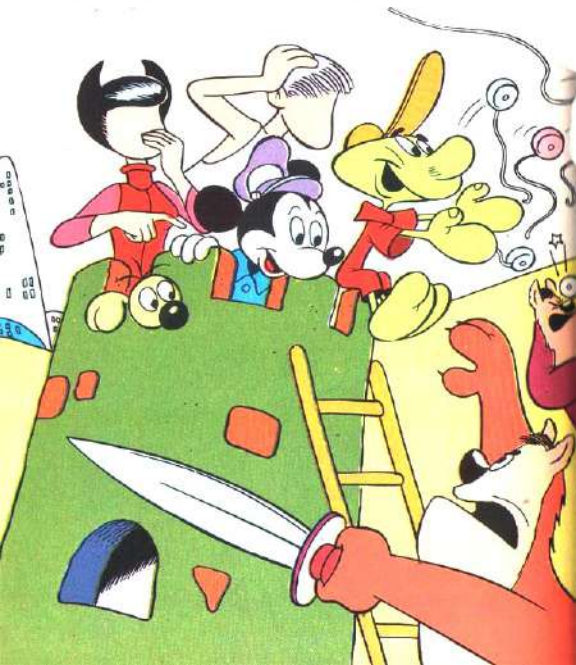
Muitos animais prestaram e ainda prestam serviço ao homem como mensageiros. Em todo o mundo há associações columbófilas, que criam e utilizam pombos-correio. Mas já na Antiguidade os persas se serviam de cães, andorinhas e pombos para o envio de mensagens.

Um estafeta animal que ficou famoso foi o de um regimento dos Alpes franceses, por volta de 1930: a cachorra "Betty", que durante muitos anos conduziu a correspondência entre Lanlesburgo e o pequeno posto militar situado no cume das montanhas cobertas de neve.

Toda' manhã, "Betty" partia sozinha do posto e descia as escarpas nevadas, com a mala de correspondência às costas. E nunca falhou em sua missão de mensageira.

A ODISSÉIA DOS "DESCARADOS"

Esqualidus, um estranho ser do futuro encontrado por Mickey, um dia construiu um foguete. Os dois, então, partiram para uma viagem interplanetária e foram parar no curioso planeta Booing. Ali ficaram conhecendo um povo sem rosto — os descarados — e sua rainha, a formosa Olalá.

Olalá explicou que em Booing também viviam gente e animais, como na Terra. Mas um belo dia os homens entraram em conflito com os bichos e foram derrotados. As caras dos homens, então, caíram de vergonha e eles ficaram descarados.

Quem dominava o planeta era o gordo rei dos animais. Presos, Mickey e Esqualidus esperavam pelo pior. Mas a filha do rei, uma princesa mais feia que briga de foice no escuro, apaixonou-se por Mickey, que a contragosto foi feito noivo real.

Na carruagem da princesa, Mickey e Esqualidus conheceram os bairros de Animália, a capital do país dos bichos. As carroças eram puxadas por seres humanos. No zoológico só havia homens e mulheres enjaulados. No jóquei clube deles, o homódromo, havia corridas de homens cavalgados por bichos.

Vocês sabem como nossos amigos se safaram da enrascada? Com ioiôs. Percebendo que a bicharada gostava de ioiô, Esqualidus atirou umas dezenas desses brinquedos no meio do exército dos bichos e estes, disputando ferozmente os ioiôs, liquidaram uns aos outros. Os homens tornaram assim a controlar o planeta Booing e os rostos deles voltaram.

OS PRIMEIROS PILOTOS DE AVIAÇÃO

Ainda nos dias de hoje, apesar de todo o progresso da aviação, grande parte da população mundial nunca voou num avião. Para muita gente, voar continua sendo uma aventura. Imaginem vocês, então, o que isso significava nos primeiros tempos da história da aviação. Aqueles pioneiros do ar eram vistos como loucos por uns, admirados como super-homens ou mitos por outros. Loucos ou super-homens, eram, antes de tudo, destemidos aventureiros.

Em 1898, na França, o brasileiro **Alberto Santos-Dumont**, cansado de voar em balões ao sabor do vento, resolveu construir um balão-dirigível. Para tanto adaptou ao seu balão-dirigível n.º 1 um motor a gasolina e um leme. Mas o pioneirismo custou a Santos-Dumont muitos riscos e aborrecimentos. O engenho acidentou-se numa das experiências.

Refazendo-se do susto, Santos-Dumont prosseguiu nas experiências, incorporando novos aperfeiçoamentos a cada novo modelo que construía. Apesar disso, o modelo n.º 5 sofreu um acidente ainda mais grave, que quase custava a vida ao obstinado aeronauta: o balão-dirigível perdeu altura e chocou-se contra o prédio de um hotel de Paris, explodindo. Santos-Dumont ficou dependurado no edifício durante horas até ser salvo por bombeiros.

Finalmente, em 19 de outubro de 1901, o modelo n.º 6, partindo do Parque de Aerostação de Saint-Cloud, voou até a torre Eiffel, contornou-a e voltou ao ponto de partida, mostrando ao mundo que o homem não só poderia voar, como voar livremente para

a direção que quisesse.

Em 1903, nos Estados Unidos, dois irmãos, **Wilbur** e **Orville Wright**, experimentavam seu primeiro modelo de aeroplano movido a motor. O aparelho acidentou-se na primeira expe-

riência. Mas, três dias depois, com o aeroplano já reparado, eles conseguiram voar por doze segundos, percorrendo a distância de 36,37 metros, provocando a admiração do pequeno grupo presente à experiência.

Nos anos seguintes, o inglês **A. V. Roe** experimentou vários biplanos e despencou tantas vezes ao chão que chegou a ser processado por ameaça à segurança pública. Sem desanimar, continuou suas arriscadas experiências até fundar a companhia Avro, uma conceituada fábrica de aviões.

COCHEIRO VOADOR

O século XIX ainda não tinha muitos anos e um nobre inglês chamado George Cayley estudava os movimentos das asas e cauda dos pássaros, sonhando com vôos humanos. Construiu uma espécie de planador rústico provido de asas e cauda e deu a seu fiel cocheiro a "honra" de ser o primeiro piloto de provas. Embora a contragosto, esta cobaia... isto é, este cavalheiro (o cocheiro) portou-se dignamente, tomou embalo morro abaixo e lançou-se por uma pirambeira. Bem ou mal, conseguiu voar 275 metros. Não tendo, porém, como diminuir a velocidade para aterrar suavemente, estrumbicou-se todo, indo nisso de embrulho o planador. Felizmente, o herói não saiu com nenhuma costela partida, mas, mais do que depressa, desistiu de sua promissora carreira na aviação, e nunca mais se ouviu falar do primeiro piloto da história.

DOS ESCAFANDRISTAS AOS HOMENS-RÃS

Escafandristas são mergulhadores que salvam embarcações e náufragos, vistoriam cascos de navios, retiram hélices e lemes para consertos, fazem montagens de canalizações submarinas. Só colocar no corpo o equipamento que eles usam já é uma aventura: roupa de mergulho à prova d'água, uma bomba de ar, um capacete que os protege contra as variações de pressão no fundo do mar, um par de pesadas botas (para mantê-los em posição vertical) e um cabo-guia para fornecer oxigênio ou para ser usado em caso de emergência, puxando o mergulhador à superfície.

Já o **homem-rã** usa um equipamento mais leve. Por isso ele tem mais mobilidade debaixo da água. Usa máscara com visor, pés-de-pato, e leva um tubo de oxigênio às costas: é o "acqualung". Ele não atinge a mesma profundidade do escafandrista por não estar protegido contra as variações de pressão. Os homens-rãs foram muito úteis durante a Segunda Guerra Mundial, inspecionando os perigos sob a água, como minas explosivas, por exemplo, e observando o inimigo. No programa espacial norte-americano, eles são utilizados no resgate dos astronautas, quando as cápsulas espaciais descem no oceano.

OS ESPIÕES DO ESPAÇO

Quando foram colocados em órbita terrestre os primeiros satélites artificiais, os cientistas já previam que esses engenhos poderiam carregar câmaras fotográficas, igualzinho a um turista, que tudo deseja fotografar... e poderiam, entre outras finalidades, funcionar como verdadeiros espiões do espaço.

As órbitas polares são as preferidas para a colocação de satélites destinados a missões de reconhecimento. Nessas órbitas os satélites giram na direção dos pólos, enquanto a Terra gira na direção do equador. Desta forma, um único satélite pode cobrir toda a superfície do planeta. Entenderam?

Os satélites fotográficos geralmente operam em uma órbita baixa (de 150 a 400 km de altura) e por isso não se mantêm por muito tempo no espaço. Eles completam uma órbita a cada noventa minutos, mais ou menos, e permanecem circulando de sete a 25 dias, após o que se precipitam sobre a Terra, desintegrando-se ao penetrar na atmosfera. Antes, porém, lançam uma cápsula contendo milhares de fotos, cápsula esta que é recuperada quando cai de pára-quedas, por aviões que a "fisgam" em pleno ar, a uma altitude aproximada de 3 000 metros.

Por tudo isso que você acabou de ler, os satélites militares foram se tornando cada vez mais secretos, especialmente a partir da década de 60. Até seus nomes próprios (Samos, Midas, Discoverer) foram trocados por numeros. Aqui estão alguns satélites-espiões americanos, com suas principais características. Sobre os modelos russos há pouca informação, mas calcula-se que sejam equivalentes aos americanos.

MIDAS — Satélite equipado com sensores infravermelhos e colocado em órbitas circulares de 3 200 km de altura. Sua tarefa: fiscalizar o lançamento, por parte de outros países, de foguetes, bombas orbitais e mísseis intercontinentais.

770 — Satélite equipado com radar direcional. Consegue ver através das nuvens e fazer levantamentos detalhados do solo.

FERRET — Informa sobre emissões de rádio e radar, determinando sua posição. É capaz de captar uma conversa telefônica à distância de 160 km.

VELA (ou 823) — Mede radiações nucleares para descobrir testes ou explosões atômicas, mesmo subterrâneas. Sua órbita fica a 90 000 km de altitude.

SAMOS AVANÇADO (ou 920-A) — Fotografa com várias modalidades de precisão, e é capaz de distinguir uma bola de golfe lá embaixo, na terra. Uma foto fornecida pelo Samos permite ver marcas de pneus no asfalto... chega?

ASSIM NASCEU A POLÍCIA

Nos primeiros tempos da humanidade, cada indivíduo defendia os direitos e interesses próprios e de seus dependentes. Quando um troglodita era roubado por outro, só lhe restava fazer justiça com as próprias mãos (se o ladrão não fosse mais forte) ou esquecer o caso. Mas quando o homem começou a viver em sociedade, surgiu a necessidade de disciplinar a atividade e competência de cada um, de forma a que uns não prejudicassem os direitos de outros. Os direitos de um indivíduo terminavam, a partir daí, onde começavam os direitos alheios.

Para defender esses direitos e ordenar a vida em sociedade, o homem criou o Estado, que assumiu a defesa da autoridade e da ordem pública.

Apesar da organização alcançada e da noção do certo e do errado desenvolvida pelas sociedades, a ordem era sempre quebrada por um ou outro indivíduo que procedia contrariamente ao consenso geral. Então nasceu a **polícia,** para evitar essas transgressões e, se fosse o caso, punir os culpados.

A palavra **polícia** é de origem grega. **Politeia,** em

grego, significa **governo de uma cidade**, administração pública. O grego **politeia** passou depois para o latim, dando **politia**.

A polícia foi criada, assim, como uma das principais atribuições da autoridade pública: manutenção da ordem e segurança coletiva, proteção da sociedade e dos bens sociais. Sabe-se que os egípcios e hebreus foram os primeiros povos da Antiguidade a regulamentar as funções policiais.

A defesa da sociedade pode ser feita de maneira **preventiva** (policiamento administrativo), impedindo ou dificultando a violação das leis pelos cidadãos, e de maneira **repressiva** (policiamento judiciário), prendendo os violadores da lei ou contribuindo para a punição dos culpados.

Sendo um órgão do poder executivo, a polícia está subordinada ao governo. No Brasil, a função policial é de competência dos Estados. O chefe de polícia de cada Estado é o secretário da Segurança Pública. Há ainda a polícia federal para casos especiais.

O RETRATO FALADO

O **retrato falado** é um recurso usado pela polícia para identificar um criminoso ou suspeito. É feito de acordo com a descrição obtida de alguém que tenha visto a pessoa procurada. Já era usado na França, no século passado. Colocava-se a testemunha do lado de um desenhista enquanto ela ia descrevendo o suspeito. "A sobrancelha era um pouco mais arqueada", "o nariz era um pouco maior", até que fosse conseguido um retrato aproximado da pessoa procurada.

Esse método caiu em desuso, mas voltou a ser usado pelo investigador Hugh McDonald, de Los Angeles, que idealizou o **identy-kit** ou **caixa de identificação.** É uma caixa com 527 placas representando todos os tipos básicos de cabelos, narizes, sobrancelhas, bocas, formato de rosto e tudo mais relacionado com fisionomia. Estas 527 peças permitem 52 bilhões de combinações, ou seja, quase dezoito vezes a população mundial. Este sistema oferece algumas vantagens sobre o retrato falado: não exige a presença de um desenhis-

ta, pois qualquer um pode manejar as placas de acordo com as indicações da testemunha. Além disso, cada peça possui um código. Por exemplo: cabeça calva — H-35; cabeleira espessa — H-66. Isto permite a transmissão de um rosto suspeito pelo rádio, bastando fornecer os números de cada peça que compõe a figura completa. As outras delegacias, como possuem também o **identy-kit,** montam igualmente o rosto do suspeito, seguindo as instruções.

"TOP SECRET"

Todo país tem seus segredos de Estado. Os considerados da maior importância são classificados, nos Estados Unidos, como **top secret** (altamente secreto). Isto serve para resguardar informações como planos militares ou tecnológicos cuja revelação seria prejudicial ao país.

Somente militares de alta patente podem carimbar um documento como **top secret.**

Abaixo da categoria **top secret** existe a classificação **secret.** Ela abrange a maioria das comunicações com governos estrangeiros. Abaixo desta, vem a categoria **confidential** (confidencial, particular), que é mais geral e cujos documentos não são tão secretos.

Tem havido abuso na utilização do carimbo **top secret.** Um diplomata norte-americano revelou que 75% dos documentos que ele viu nunca deveriam ser carimbados como **top secret.** Até **recorte de jornal** — que todo mundo lê — já foi classificado como **top secret!** ...E o mais gozado vem agora: um dos chefes do Estado-Maior norte-americano escreveu um memorando recomendando que fizessem **menos** documentos **top secret.** Pois **esse** memorando foi classificado como ... **top secret!**

Com o passar do tempo, porém, muitas coisas perdem a importância inicial. Por isso, os documentos que hoje são **top secret** podem passar depois para **secret** e a seguir para **confidential**, sendo finalmente liberados para o público.

A SENHA

Quando o Lobinho vai à casa dos Três Porquinhos, dá umas batidas diferentes na porta: é a senha para ele se identificar. Sem a senha, os Porquinhos não abririam a porta, pois o Lobo Mau está sempre rondando a casa deles para agarrá-los.

Senha (do latim **sig num** = marca, sinal) é a palavra, expressão ou sinal combinado e usado por pessoas de um mesmo grupo com o fim de reconhecimento mútuo. Às vezes é preciso confirmar a senha por outras palavras, frases ou sinais, que são as **contra-senhas.**

Uma curiosidade: a senha utilizada pelas forças aliadas no dia "D", 6 de junho de 1944, para o início da grande contra-ofensiva geral na Europa continental na Segunda Guerra Mundial, foi "Mickey Mouse".

A PRIMEIRA AVENTURA MARÍTIMA

Hoje em dia, fazer uma viagem por mar é uma beleza. Mas você já pensou o que era lançar-se ao mar na Antiguidade? Ou mesmo quando o Brasil foi descoberto, em 1500? Nesses tempos os oceanos — e a própria Terra — não eram bem conhecidos. Muitos achavam que a Terra era chata e que no fim dos oceanos havia um abismo sem fundo. Imagine então como eram corajosos os primeiros homens que cruzaram os mares!...

A primeira grande aventura marítima de que se tem notícia foi realizada pelos fenícios sob as ordens do faraó Necau, que viveu de 663 a 609 a.C. A Fenícia era uma potência marítima, dominando de leste a oeste o mar Mediterrâneo.

Um dia Necau ordenou a seus marinheiros que contornassem a costa africana no rumo sul, além do Mediterrâneo. A missão durou três anos e acredita-se que foi **mesmo** cumprida. Você sabe por quê? Porque os marinheiros declararam que, navegando de leste a oeste na África meridional, viram o sol elevar-se à sua direita.

Com os conhecimentos que temos hoje, somos levados a acreditar neles. Na Antiguidade, porém, o pessoal deve ter achado que aqueles marinheiros feni-

cios tinham ficado birutas. É que naquele tempo eles não saiam do Mediterrrâneo, e quem viaja dali em direção ao oeste vê sempre o sol subir à sua... esquerda. Os navegadores fenícios teriam chegado, sem o saber, ao hemisfério Sul.

A ATLÂNTIDA-REALIDADE OU LENDA?

Você decerto já ouviu falar da Atlântida, o misterioso continente que um dia teria afundado no mar. Estaria situada a oeste das Colunas de Hércules (atual estreito de Gibraltar) e se estenderia através do Atlântico, de Portugal até as praias da América Central. Após o cataclisma que causou o seu desaparecimento, só teria sobrado daquela imensa região as ilhas Canárias, os Açores e as ilhas do Cabo Verde. Seu povo teria sido o mais adiantado da Antiguidade, tendo sido o primeiro a fabricar o bronze, além de ter grandes astrônomos.

Mas, afinal: a Atlântida existiu mesmo ou não? As dúvidas são tantas que já foram escritos mais de 2 000 livros sobre o assunto! A maioria dos pesquisadores modernos acha que tudo não passa de lenda. Acontece, porém, que a Atlântida é mencionada desde a Antiguidade — e por isso muita gente ainda

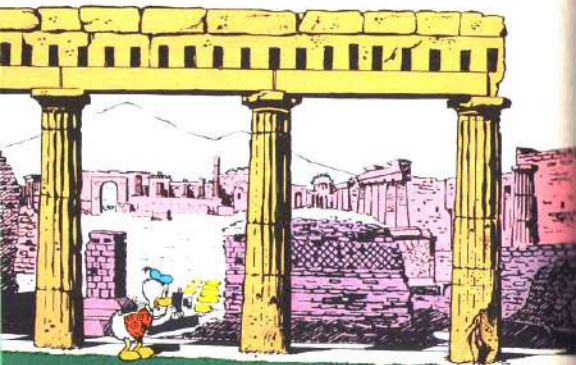
acha que ela pode ter existido mesmo. E cada um, ao longo dos séculos, tem dado a sua hipótese para explicar **como foi** que a Atlântida desapareceu. Aqui estão algumas delas:

Platão, filósofo grego da Antiguidade, conta que sacerdotes egípcios afirmavam ter a Atlântida desaparecido devido a um cometa, há 9 000 anos; o **conde de Carli** (1778) dizia que um cometa provocou um desnível na superfície dos oceanos, elevando as águas a mais de 12 km e submergindo a Atlântida. Como os sacerdotes egípcios também falavam em cometa, alguns autores deduziram que se trata do cometa de Halley, que periodicamente passa próximo da Terra; **R.M.Gattefossé** acha que foi devido a um deslocamento dos pólos terrestres; o **abade Moreux** fala de uma colisão entre o nosso planeta e um grande meteorito, ou de um desvio no eixo da Terra, causando terrível terremoto; o **astrônomo Saintignon** julga que um encontro de planetas no zênite da Atlântida provocou abalos no centro da Terra: este fenômeno teria provocado enormes terremotos que teriam levado a Atlântida a submergir.

E agora? Bem, agora você escolhe a teoria que mais lhe agradar, ou fica com a opinião dos cientistas modernos, que dizem que a Atlântida é "papo furado".

O DESAPARECIMENTO DE POMPÉIA

Pompéia era uma cidade da Itália, a 20 quilômetros de Nápoles, onde podemos ver, ainda hoje, o vulcão Vesúvio. A cidade estava em pleno florescimento: seus habitantes gozavam de uma vida luxuosa, em belas casas, em meio a objetos de arte. De repente, o vulcão Vesúvio entrou em erupção e a chuva de lava quente cobriu a cidade com uma camada de 2 metros de espessura; em seguida o vulcão lançou cinzas, que formaram outra camada de 2 metros, sobre a primeira. Os habitantes, aterrorizados, morreram sufocados pelas cinzas ou sob os tetos das casas, que desabavam. Muitos foram atingidos pelas lavas e queimados quando tentavam fugir pela estrada.

Mil e quinhentos anos depois, ao ser construído um aqueduto, as escavações revelaram paredes de edifícios e até pinturas inteiras. Desde então tem-se escavado em Pompéia e já foram recuperados dois terços da antiga cidade. Hoje Pompéia pode ser visitada, vendo-se ali edifícios, ruas e monumentos exatamente como eram 79 anos depois do nascimento de Cristo.

OPERAÇÃO "UNIDADE INVISÍVEL"

Por sua fama de grande detetive, Mickey foi um dia chamado à **PI** (Polícia Internacional) como agente secreto especial de contra-espionagem. Num congresso científico a ser realizado em Veneza, seria mostrado aos cientistas presentes um invento secreto e sensacional: a **unidade de campo invisível**.

— É o tipo do aparelho que poderia interessar particularmente a espiões e bandidos — explicou o diretor da PI. — O aparelhinho torna seu portador invisível. Por isso, ele está guardado num cofre de tempo que só se abrirá às 6 horas de Veneza, no dia do congresso científico.

Já a PI andava às voltas com uma sucessão de misteriosas catástrofes em diferentes pontos do planeta: explosão de uma usina de força, desmoronamento de edifícios, acidente com um comboio de veículos militares e outras.

— Esses acontecimentos tinham sido previstos pelo **Previsor**, um fabuloso computador desenvolvido no Instituto Tecnológico e que, através da avaliação de probabilidades, chega a prever graves acidentes — completou o diretor.

Ao aceitar o espinhoso encargo de agente secreto especial da PI, Mickey recebeu um veículo fabuloso chamado "a Coisa". Era ao mesmo tempo um

veloz automóvel, avião a jato e também submarino, um veículo dotado de incrível versatilidade e capacidade de manobras.

Aconteceu, então, que o Previsor previu que a cidade de Veneza afundaria no mar, justamente no dia anterior ao do congresso científico. Como o computador acertara as previsões anteriores, o povo da cidade, em pânico, iniciou a debandada.

Mickey e Pateta voaram até Veneza. Durante a viagem, o rádio de bordo interceptou uma comunicação entre um cientista do Instituto Tecnológico (justamente o homem encarregado de alimentar o computador) e um tal dr. Sigma.

— Então, as "previsões" do Previsor são forjadas — comentou Mickey a Pateta. — E esse misterioso dr. Sigma e o cientista do Instituto estão envolvidos num grande golpe, que não é o afundamento de Veneza.

Mickey comunicou-se com o comando da PI, mandando prender o cientista do Instituto, e chegou a Veneza. A cidade estava deserta, mas havia um submarino no canal defronte ao palácio do congresso. O dr. Sigma e seus asseclas estavam aguardando a abertura do cofre-forte de tempo.

Às 6 horas em ponto, o cofre-forte abriu-se. O dr. Sigma apanhou a **unidade de campo invisível** e, no patamar da escadaria em frente, ergueu-a acima da cabeça, em sinal de vitória.

— Finalmente, tenho a unida-

do invisível — disse ele. — Com isto, serei invisível... e invencível!

Nisso, Mickey passou correndo pelo corrimão da escadaria, manipulando o aparelhinho de passagem. Quando os criminosos se refizeram da surpresa, Mickey já ia longe.

Enquanto fugia, perseguido pelos corredores do edifício, Mickey, tentando ficar invisível, girou uma chave do aparelhinho. Mas foi o aparelhinho que ficou invisível. Então, Mickey deixou-o no beiral de uma janela e correu para o canal, com as mãos juntas como se ainda estivesse segurando a unidade invisível. Acossado pelos perseguidores, ameaçou jogar o engenho às águas do canal se eles se aproximassem mais, e eles pararam. Nisso chegou o Pateta com "a Coisa" e recolheu Mickey de passagem. Na fuga, "a Coisa" soltou uma densa nuvem de fumaça para deixar o inimigo sem ação.

Nessa altura, a polícia, que tinha sido alertada, vinha chegando e os criminosos tentaram correr de volta para o submarino, por entre a cortina de fumaça.

Rapidamente, Mickey estendeu uma rede de pesca no caminho dos quadrilheiros, no meio da fumaceira, e todos eles foram capturados como peixes. E assim, graças a seu superagente secreto especial, a PI conseguiu desbaratar uma perigosa quadrilha internacional.

O AVENTUREIRO DO SÉCULO XXV

Atualmente vemos em toda parte histórias em quadrinhos de ficção científica, isto é, aquelas que mostram coisas fantásticas do mundo futuro. Mas... qual terá sido a **primeira** história desse gênero? **Buck Rogers**, em 1929. Ela abriu o caminho das aventuras interplanetárias e dos aparelhos sensacionais como os que hoje vemos nas aventuras de James Bond. Mais do que isso, Buck Rogers anteviu o futuro: um dos seus muitos equipamentos "fantásticos" já está sendo experimentado nos dias de hoje. Mas... vamos começar do começo.

Buck Rogers é um homem do século XX que sofre um acidente numa mina e fica sob a ação de um gás misterioso: seu corpo entra, então, num estado de "animação suspensa" durante quinhentos anos e ele vai acordar no século XXV.

O mundo que Buck Rogers encontra está totalmente mudado: cidades fabulosas, algumas cobertas com imensas redomas de "vidro metálico"; carros flutuantes controlados pelo cosmoimã e com direção automática. O rádio é a base de tudo, com suas oscilações eletrônicas, infra-magnéticas e cósmicas.

É enorme a variedade de armas do século XXV: a **pistola-foguete,** cujas balas são disparadas **com** a cápsula, o que lhes dá maior alcance e pontaria; **canhões-foguetes,** com projéteis autopropulsionados de grande poder destrutivo; o **teleolho,** que tanto serve como arma de ataque como de reconhecimento: é um torpedo aéreo dotado de um "olho" transmissor de televisão, cujas imagens são captadas na base; o **revólver-paralisador,** que lança um raio de vibrações de energia paralisando temporariamente alguns centros cerebrais.

No mundo em que Buck Rogers vive suas aventuras, as viagens interplanetárias com foguetes são tão comuns como é hoje ir até a Europa de avião. A comida é constituída de alimentos sintéticos. Mas a principal novidade de Buck Rogers é o **propulsor,** inicialmente chamado de "cinto saltador". Esse aparelho é feito de um elemento sintético que elimina a gravidade da Terra. Assim, com o propulsor, qualquer pessoa pode voar a grandes distâncias. O propulsor tem a forma de um pequeno foguete e... — aqui é que vem o mais notável — é quase igual ao **propulsor a jato** que já está sendo experimentado nos dias de hoje!

MENSAGENS SECRETAS

Ainda na Antiguidade, Alexandre, o Grande, da Macedônia, foi o **primeiro** a usar intensivamente mensagens secretas. Seu sistema empregava bastões com inscrições **idênticas**. Quem recebia uma mensagem em pergaminho enrolava-o em torno do bastão e decifrava a mensagem, **conferindo** os sinais.

CÃES-DETETIVES

A idéia de utilizar o faro canino contra o mundo do crime já existia no princípio deste século. Mas achavam que não daria certo porque há muitos cheiros que os cães detestam. Fizeram-se então experiências com os odores mais variados: hortelã, tabaco, amoníaco, cebola, pimenta, mostarda, etc. E houve uma surpresa geral: apesar de antipatizarem com esses cheiros, os cães seguiam os rastros por eles deixados. Começou, assim, a história dos **cães policiais.**

As polícias e exércitos de muitos países usam cães para descobrir pistas de fugitivos de prisões ou contrabandistas, farejando suas mercadorias até seu monitor lhes dar ordem de parar a busca. O pastor-alemão, collie, boxer e terra-nova são excelentes para missões policiais, pois têm faro aguçado, muita energia, são ágeis e obedientes ao comando de seus mestres.

As polícias militares de São Paulo e Guanabara inúmeras vezes colaboraram com a polícia civil usando seus pastores-alemães. Criminosos e pessoas desaparecidas já foram localizadas assim. Em 1956, por exemplo, os cães ajudaram a achar um menino perdido nas matas do Jardim Botânico. Por isso, quase todas as polícias empregam esses fabulosos cães, autênticos detetives de quatro patas!

AVENTURAS EM BALÕES

A conquista do espaço pelo homem começou com ... balões. O que poucos sabem é que um dos pioneiros desse invento foi um brasileiro, o padre Bartolomeu de Gusmão, que a partir de 1709 realizou várias experiências com balões. Não obteve completo sucesso, mas o seu pioneirismo lhe valeu o título de "Padre Voador".

Os primeiros balões a serem utilizados chamavam-se "montgolfiers", nome de seus construtores, os irmãos franceses Montgolfier. Subiam do mesmo jeito que os balões de São João, com ar quente produzido por fogo sob a boca do balão. As primeiras subidas foram feitas com o balão preso à terra por cordas, pois se fosse solto seria levado pelo vento, sem nenhum controle possível.

Em 1783 foi realizado o primeiro **vôo livre** em balão. Aconteceu em Paris e seus passageiros foram Pilâtre de Rozier e o marquês de Arlandes. A viagem durou 25 minutos, sobrevoando por mais de 9 km os telhados de Paris. Houve ameaça de incêndio no balão quando as faíscas do fogo propulsor chamuscaram o pano do balão e quase atingiram as cordas. O marquês conseguiu deter o fogo com uma esponja úmida e quando, por fim, aterrissaram, o sonho de

séculos se fez realidade: o homem podia voar!

Dez dias depois realizou-se o primeiro vôo com balão de hidrogênio. Em vez de ar quente, o balão era sustentado por hidrogênio, um gás mais leve que o ar. Foi pilotado pelo próprio inventor J. A. C. Charles. Ele e seu amigo Robert voaram durante algumas horas e o vento os empurrou até Nesle, a 50 km de Paris. Ali Robert desceu e Charles resolveu subir novamente, sozinho. Com um só passageiro, o balão, mais leve, subiu a 3 000 metros de altitude.

Após esse novo êxito, seguiram-se muitos outros vôos até que, dois anos depois, o canal da Mancha foi cruzado pela primeira vez, pelo ar. O francês Blanchard e o inglês Jeffries decolaram de Dover, na Inglaterra, em 7 de janeiro de 1785, com vento favorável. Tudo foi bem no começo, mas, ao atingir 700 metros de altitude, tiveram de soltar um pouco de hidrogênio do balão. Este começou então a sacudir tanto que os dois pilotos precisaram jogar fora tudo o que levavam para que o balão não caísse no mar; jogaram até as roupas menos necessárias. Assim conseguiram chegar até a costa da França, gelados de frio, mas foram recebidos como heróis.

O AVIÃO-ESPIÃO

Os aviões americanos U-2, surgidos em 1954, foram na época as maiores maravilhas da espionagem aérea. Ficaram mundialmente famosos quando um deles foi abatido sobre a URSS em maio de 1960, criando um rumoroso caso internacional.

Esse aparelho foi concebido para voar a grande altitude e fotografar objetivos militares. Em sua fuselagem estão instaladas sete câmaras infravermelhas automáticas capazes de, a 30 000 metros de altitude, obter fotos tão nítidas que, ampliadas, permitem distinguir uma bola de pingue-pongue no chão!

AZEITONA-ESPIÃ

É isso mesmo que você leu aí: **azeitona-espiã**... não é piada, não. Vamos explicar. Até há pouco, a inofensiva azeitona só servia para a gente comer. O único trabalho que a coitadinha dava (e ainda dá) é que a gente nunca sabe onde jogar o caroço, né? Mas agora a azeitona que estiver inocentemente num prato pode ocultar um... radiotransmissor! Por isso é que a chamamos de azeitona-espiã.

E quem espiona? O agente secreto que precisa obter uma informação do inimigo. Ou o agente de alguma indústria importante, que quer saber o que a fábrica rival irá lançar de novo no mercado.

A eletrônica evoluiu muito. A invenção do transístor e do circuito fechado permitiu o fabrico de possantes radioemissores, cada vez menores, até chegar aos chamados ultraminiaturizados, ou seja: superpequenos. Em 1968, nos Estados Unidos, um fabricante pôs à venda mais de oitenta tipos diferentes de emissores, adaptáveis aos usos mais diversos. Todos com o tamanho de um pacote de lâminas de barbear e um alcance de 300 a 800 metros, ultra-sensíveis.

Existem coisas assim: uma azeitona de plástico (é a tal) que contém um

emissor. Ela pode estar no fundo de um copo de vermute seco, por exemplo. Preso na azeitona, um palito de madeira falso é, na verdade, uma antena. A 100 metros dali um amigo do homem da azeitona registra a conversa num gravador do tamanho de um maço de cigarros.

Há também microfones do tamanho de um... comprimido de aspirina. Escondido atrás de algum azulejo num banheiro, ele pode captar toda a conversa que houver. E mesmo que alguém ligue o chuveiro, o seu ruído ficará apenas como **fundo,** sem atrapalhar o que foi gravado. Existe ainda outro tipo de microfone, do tamanho de uma pastilha. Colocado numa sala de qualquer tamanho onde haja um telefone, passa todas as conversas para um gravador que pode estar até a 500 metros dali.

Existem microfones de qualquer formato. Um dia foi descoberto que um dado, que estava sempre entre os dedos do vice-presidente de uma empresa, era um transmissor. Os microfones de metal podem ser detectados por aparelhos, mas os técnicos a serviço da espionagem **também** já pensaram nisso: produzem agora microfones de plástico ou de argila, que não podem ser localizados pelos métodos tradicionais.

AGENTES DUPLOS

Dentro da espionagem existe a contra-espionagem e os **agentes duplos**. A contra-espionagem é um serviço secreto mantido pelos países para descobrir e combater a espionagem inimiga. **Agente duplo** é o espião que trabalha para gregos e troianos ao mesmo tempo, isto é, que serve a dois países (ou grupos de países) adversários entre si, sem que um deles (ou às vezes ambos) saiba (ou saibam) dessa condição do agente. Por exemplo: um espião do país A é apanhado pelo serviço de inteligência do país B sem que o país A saiba. O país B, em vez de punir o espião inimigo, recruta-o para lhe prestar serviços contra o país A. Se o espião, nestas condições, concordar em passar a trabalhar também para o país B, ele se tornará um agente duplo. Para o serviço secreto do país A, ele continua sendo seu agente infiltrado no país B; mas, para o país B, ele agora é seu agente contra o país A.

Kim Philby, inglês, foi o mais importante espião da União Soviética na Europa e, ao mesmo tempo, chegou a ser o segundo homem do Serviço Secreto inglês. Era tão hábil que chegou a ser condecorado pela rainha da Inglaterra e, durante trinta anos, ninguém do Serviço Secreto inglês desconfiou que era também espião soviético. Chegou a ser o elemento de ligação entre o Serviço Secreto inglês e o americano, mas todos os segredos eram também transmitidos ao russos!... Em 1963 fugiu para a União Soviética, pois outros agentes duplos haviam sido descobertos e ele se sentiu em perigo.

O "PASSA-MURALHA"

O serviço de espionagem anda tão evoluído hoje em dia que até consegue enxergar através de grossas paredes. Para isso existe o **passa-muralha,** um aparelho que fotografa utilizando ultra-sons.

Os ultra-sons, que não são perceptíveis ao ouvido humano, propagam-se no interior dos corpos líquidos ou sólidos ou refletem-se contra um obstáculo qualquer, voltando ao ponto de partida. Engenheiros soviéticos do serviço de inteligência aperfeiçoaram o processo, conseguindo a projeção dessas vibrações sonoras em raios

extremamente filtrados que, atravessando barreiras sólidas (uma porta blindada, por exemplo), se convertem em luz, fotografando o que estiver do outro lado.

A CONQUISTA DO EVEREST

A majestosa altura das montanhas foi sempre um desafio à coragem do homem. Durante muito tempo, porém, os mais altos cumes permaneceram inviolados. O alpinismo começou com o primeiro triunfo do homem frente à montanha: no dia 8 de agosto de 1786, Jacques Balmat e o dr. Piccard alcançaram o cume do monte Branco, nos Alpes. Daí se originou o nome **alpinismo**, ou seja, esporte de escalar montanhas.

Durante os setenta anos seguintes todos os principais picos dos Alpes foram conquistados, à exceção do Meige e do Cervino. Somente em 14 de julho de 1865, Whymper, um jovem inglês, sozinho e sem guia, vencia o monte Cervino, até então considerado invencível.

Desde então os alpinistas atacaram e conquistaram quase todas as mais altas montanhas do mundo. Mas as conquistas não foram um mar de rosas. Acidentes e tragédias marcaram muitas escaladas. As montanhas mais temíveis cobraram vidas humanas para serem vencidas. O ponto mais alto da Terra, entretanto, continuava inatingível: o Everest, no Hi-

malaia, com seus assustadores 8 882 metros de altura. Em vésperas da Segunda Guerra Mundial, Frank Samythe, alpinista inglês, chegou a uma altura recorde de 8 500 metros sobre o Everest. Em abril de 1953, uma expedição britânica chefiada por Sir John Hunt instalava sua base a 5 000 metros. O transporte e a instalação do acampamento de partida, a 7 900 metros, exigiram um mês inteiro.

No dia 29 de maio outro alpinista inglês, Edmund Hillary, armava seu acampamento a 8 500 metros. Temperatura: 27 graus abaixo de zero! Ele e seu companheiro nepalês Tensig passam a noite ali, suportando o frio glacial à custa de bebidas quentes e poupando suas reservas de oxigênio. No dia seguinte, os dois recomeçam a escalada. Após muitos contratempos, esgotado, Hillary alcança, por fim, o cume que domina um formidável abismo. O "teto do mundo" fora finalmente conquistado!

Por seu feito, Hillary recebeu da rainha da Inglaterra o título de **sir**. Chegava, assim, ao final feliz a história da conquista das grandes montanhas.

O MORDOMO

Antigamente, toda novela policial que se prezasse tinha um mordomo suspeito. Mas... o que é um **mordomo**, afinal? A palavra vem de **mor** (maior) e **domus** (casa), ou seja, o empregado de mais alta posição na casa.

O mordomo geralmente trabalha em mansões, isto é, casas grandes e luxuosas. Sua missão é supervisionar o trabalho de todos os empregados da casa, verificar as refeições a serem servidas, escolher as bebidas prediletas dos patrões e barrar a entrada de visitas indesejáveis. Recebe dinheiro do patrão para as despesas diárias da casa e tem as chaves de todas as portas. Com toda essa confiança depositada em seus ombros, não é de estranhar que tivesse sido eleito o suspeito número 1 de um crime, quando não era o próprio criminoso. Aí está o mordomo Edgar, de "Aristogatas". Muito malandro, ele tudo faz para herdar a fortuna de sua rica patroa...

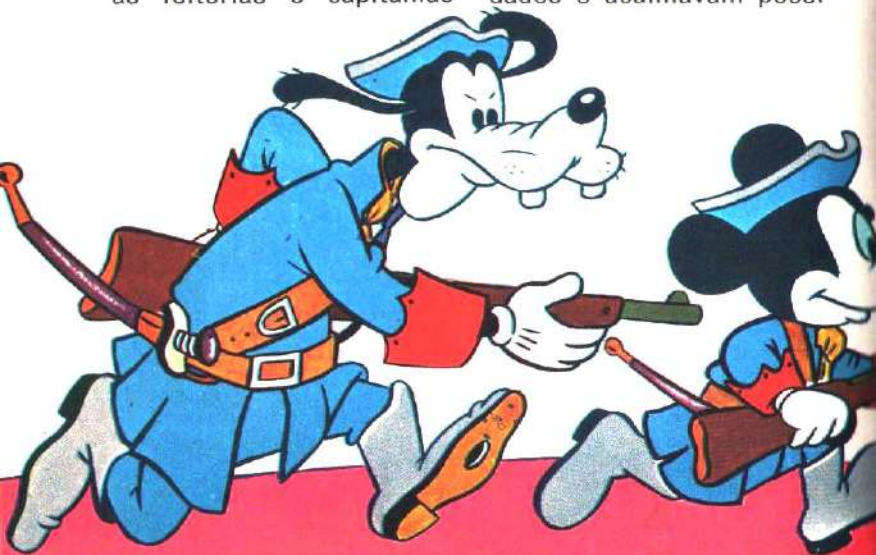
Os escritores envolveram o mordomo em tantos crimes que o pobre acabou desmoralizado. Essa foi sua sorte, também! Hoje não apresentam mais o mordomo como criminoso (claro, porque assim não haveria surpresa alguma). Já não fazem mordomos como antigamente...

HISTÓRIA DA POLÍCIA NO BRASIL

Já nos tempos coloniais as riquezas do Brasil atraíam a cobiça dos aventureiros. Pode-se dizer que a polícia começou no Brasil na época das feitorias e capitanias hereditárias. Nessas pequenas vilas espalhadas pelo litoral brasileiro era feito um policiamento preventivo, visando a impedir o contrabando do pau-brasil e também para assegurar a posse da terra. Os encarregados do policiamento eram os **capitães-vigias da costa** e, mais tarde, os **donatários** (senhores das capitanias hereditárias).

Em 1549, com a criação do primeiro Governo Geral, as feitorias e capitanias hereditárias ficaram sob a orientação do governador geral. Nessa época, a aplicação da justiça, a polícia e a ação militar eram quase uma coisa só. O policiamento urbano era feito por moradores de uma cidade e organizado por quarteirões. Os encarregados do policiamento eram os **quadrilheiros.**

Com o apogeu da mineração e o aumento da população, por volta de 1710, é criado um **terço** (regimento) composto de soldados e oficiais pagos. Em 1719, com o aumento das vilas, criaram-se as **Companhias de Dragões.** Elas davam proteção às autoridades e acalmavam possí-

veis distúrbios. Em suas fileiras Tiradentes foi alferes.

Com a vinda da família real para o Brasil, criou-se em 1809 a Divisão Militar da **Guarda Real da Polícia.** Em 1831 surgia a **Guarda Nacional.** Ela devia defender a liberdade do império e restabelecer a ordem pública, então abalada.

Em 1906, no governo Jorge Tibiriçá, era organizada a **Polícia Civil** em São Paulo, com a criação da carreira de delegado de polícia, com a exigência de que este fosse bacharel em direito. Em 1917 o **Corpo de Bombeiros** e as polícias militarizadas tornaram-se forças auxiliares do Exército nacional.

Como vocês vêem, a polícia é uma instituição dinâmica, que sempre é adaptada às novas necessidades do país.

A Guarda Noturna foi criada em 1934 e incorporada à Guarda Civil vinte anos depois. Para que o policiamento das cidades fosse melhor, nasceu, em 1935, a Radiopatrulha.

Ainda foram criados outros tipos de polícia: Administrativa (manutenção da ordem), Judiciária (repressão de criminosos), Marítima, Florestal e outras. Para policiar as estradas, nasceu a Polícia Rodoviária.

Em 1967, as polícias, os corpos de bombeiros militares dos Estados, territórios e Distrito Federal foram reorganizados e unificados, tornando-se subordinados à Polícia Militar. A Guarda Civil de São Paulo foi anexada à Polícia Militar em 1969.

POLÍCIA FEMININA

Antigamente, só barbado era polícia. Mas em 1955 surgia em São Paulo a **Polícia Feminina.** Treze moças foram selecionadas num concurso. O primeiro pelotão logo conquistou a simpatia da população. Funcionou tão bem que a nova organização era oficializada em janeiro de 1959.

Para ingressar na Polícia Feminina, é necessário que a candidata seja solteira, viúva ou desquitada, tenha 1,56 m de altura mínima, de 21 a 26 anos de idade, ótimos antecedentes e curso ginasial. Aprovada, faz um curso de seis meses na Escola de Formação e Aperfeiçoamento da Polícia Militar.

Uma policial feminina não usa armas, mas aprende a manejá-las, e sabe judô.

Existem postos da Polícia Feminina nos aeroportos, estações ferroviárias e rodoviárias, feiras e presídios. Entre outras funções a PF orienta pessoas desabrigadas, ajuda menores perdidos ou abandonados, dá proteção a desamparados em geral. (Se você, por exemplo, um dia se encontrar em dificuldades na cidade, procure uma policial e ela o ajudará. Lembre-se de que ela é amiga das crianças.)

Com a unificação das polícias uniformizadas, a Polícia Feminina passou a fazer parte da Polícia Militar, constituindo o 33.º Batalhão.

O SUBMARINO DE JÚLIO VERNE

Um homem busca a paz no mar porque na terra ela é impossível, devido à ambição dos homens. Ele se refugia então num submarino que será o seu lar flutuante, com tudo o que é necessário para viver. Este homem é o **capitão Nemo**, comandante do submarino "Nautilus", do romance "Vinte Mil Léguas Submarinas". Seu autor: Júlio Verne, um francês que já em 1870 (quando o livro foi escrito) previa a invenção do submarino.

O "Nautilus" tinha a forma de um charuto, com 70 metros de comprimento e oito de largura. Construído com dois cascos de ferro, um externo e outro interno, tinha uma torre de vidro, onde ia o timoneiro, e um refletor elétrico que iluminava até à distância de meia milha (a milha náutica tem 1 853 metros). Era bem dotado de instrumentos: termômetro, barômetro, higrômetro (para medir a umidade do ar), "storm-glass" (previsor de tempestades), bússola, sextante (para medir a latitude), cronômetros (para medir a longitude). Só não tinha periscópio. Em vez disso, eram usadas lunetas para observar a superfície. Era movido a eletricidade.

retirada do próprio mar por meio de pilhas de sódio. O ar para seus passageiros era guardado em reservatórios dotados de bombas que sugavam o oxigênio quando o submarino subia à tona da água. Impelido por uma hélice de seis metros, podia fazer até 50 nós (quase 100 km por hora).

As aventuras do "Nautilus" e do capitão Nemo ficaram marcadas na memória de muitas gerações de leitores.

O SUPERESCONDERIJO DO BAFO-DE-ONÇA

João Bafo-de-Onça é o criminoso que mais tem infernizado a vida de Mickey. Mas o Bafo diz que é ao contrário. Segundo ele, Mickey é que nasceu para botar ventilador na farofa do Bafo.

O fato é que muitos dos maiores perigos já vividos por Mickey foram causados por esse incorrigível bandido. E o pior é que, às vezes, Mickey tem de enfrentar parentes do Bafo, tão bandidos quanto o próprio. A Mamãe Bafo-de-Onça, que não é nenhuma flor que se cheire, é uma espécie de orientadora dessa família-quadrilha. Bafinho, o irmão gêmeo do Bafo, é pequeno no tamanho, mas é pior do que seu famigerado irmão. Até nas florestas canadenses Mickey foi encontrar um parente criminoso do Bafo: Jean Baffedonce.

Bafo-de-Onça, apesar de sua aparência rude, nada científica, é um bandido esperto, que consegue "bolar" golpes incríveis. Às vezes une-se a cientistas de mau caráter quando tem planos complicados que exigem conhecimentos científicos. Como no caso de Rancho Grande, um lugarejo no meio do deserto. Bafo montou um superesconderijo à prova de polícia nas montanhas próximas ao lugarejo, com a colaboração de um cientista criminoso. Dali atacava o povoado, assaltava e desaparecia misteriosamente.

Mickey resolveu trabalhar no caso e foi investigar as montanhas onde deveria estar o esconderijo. Dirigiu-se para lá pilotando um avião, mas o aparelho não conseguiu sobrevoar o lugar: bateu contra uma barreira invisível no ar. Havia uma espécie de cortina magnética envolvendo o local.

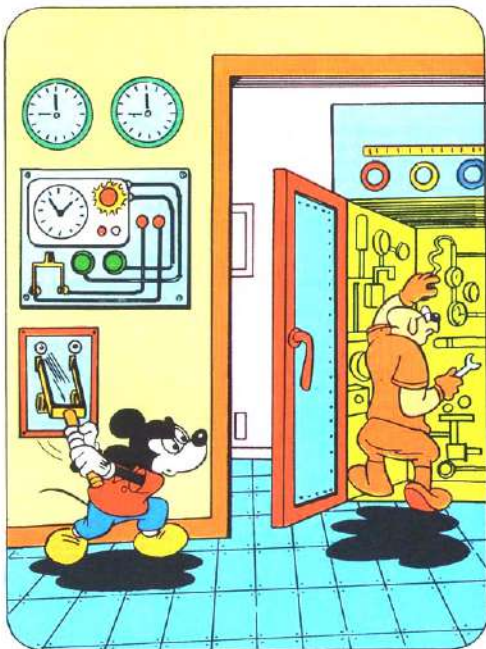
Voltando a Rancho Grande, Mickey pensou muito em como entrar naquela fortaleza. Concluiu que a cortina magnética não deveria ser infinitamente alta. Por cima, talvez pudesse entrar lá.

Mais tarde, voltou para lá, tendo o Pateta como piloto do avião. Pateta fez o avião voar bem alto e Mickey saltou de pára-quedas sobre o lugar, sem ser notado pelos bandidos.

— Puxa! Isto aqui parece uma usina atômica! — admirou-se Mickey ao ver aquelas instalações complicadas e tantos mecanismos eletrônicos.

Logo Mickey concluiu que aquilo não poderia ser obra do Bafo, e não era: era obra de um cientista criminoso com quem Bafo tinha feito sociedade.

A central elétrica era controlada pelo cientista e formava a cortina magnética para evitar a aproximação da polícia e de curiosos. As "operações externas", que eram os assaltos, estavam a cargo do outro especialista, o Bafo. E, para suas saídas e entradas, havia uma porta eletrônica disfarçada num pare-

dão de rocha.

Ao perceber tudo, Mickey, sempre sem ser notado, mandou uma mensagem ao delegado de Rancho Grande, dando a localização do esconderijo e dizendo a hora em que a polícia deveria atacar.

Chegando a hora combinada, Mickey desligou a chave geral do sistema elétrico que comandava a cortina magnética. Esta foi removida imediatamente e a polícia chegou ao local sem problemas, tomando conta da situação. Em vez da cortina magnética, Bafo e o cientista ganharam grades de ferro na cadeia.

GRANDES AVENTUREIROS

DOM QUIXOTE

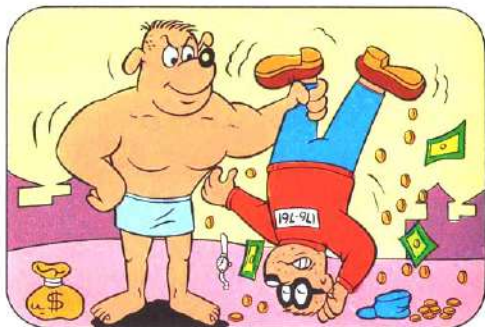
Dom Quixote de la Mancha é um aventureiro que ficou mundialmente famoso, mesmo não tendo nada de herói. Criação do grande escritor espanhol Miguel de Cervantes, apareceu entre 1605 e 1614 para ridicularizar os romances de cavalaria andante, que na época fascinavam os leitores, com seus heróis sobre-humanos e invencíveis.

Dom Quixote era um homem comum, com todos os defeitos e fraquezas de um ser humano. Vivia no campo, mas, um belo dia, empolgado pelos romances de cavalaria que lia, resolve arvorar-se em cavaleiro andante e sair pelo mundo à procura de causas nobres pelas quais pudesse combater. Na fantasia de sua imaginação, vê suntuosos castelos onde há apenas estalagens imundas; entra em combate com um moinho de vento, acreditando tratar-se de um gigante.

Em suas andanças, é acompanhado por Sancho Pança, seu fiel escudeiro, também um homem comum e rústico. Dom Quixote procura aventuras para mostrar bravura e merecer o amor de Dulcinéia, sua amada, que na verdade não passa de uma humilde moça do campo, longe de ser a dama nobre que ele via na imaginação.

Surrado muitas vezes por

gente de carne e osso com intenções menos edificantes do que as suas, Dom Quixote é reduzido às devidas proporções e acaba sua carreira de maneira inglória, morrendo na cama: triste fim de um cavaleiro.

MACISTE

Nos primeiros anos deste século, o cinema começava a desenvolver-se e ganhar um lugar ao sol no gosto do público, cujos ídolos de ficção eram até então somente os heróis da literatura.

Pode-se dizer que o primeiro ídolo mundial lançado pelo cinema foi **Maciste.** Ele apareceu no filme italiano "Cabiria", que estreou em 21 de abril de 1914 e logo fez grande sucesso de bilheteria.

A história de Maciste baseava-se na Antiguidade. Ele era um escravo de físico atlético, fortíssimo, de bom coração e que sempre aparecia na hora "H" para fazer justiça e salvar o inocente que estava em perigo. Era interpretado por Bartolommeo Pagano, ex-carregador do porto de Gênova. Seu personagem Maciste ficou tão famoso que depois ninguém mais se lembrava do seu verdadeiro nome.

SINDBAD, O MARUJO

Sindbad, o marujo, é um herói das "Mil e Uma Noites", coletânea de lindos contos árabes que encantou e ainda encanta milhões de leitores no mundo inteiro. Nada se sabe a respeito de seu autor nem da data de sua primeira publicação. Sabe-se apenas que os contos passaram de geração em geração, enriquecidos através dos tempos com novos relatos. As aventuras de Sindbad passam-se aproximadamente no ano 800 da nossa era e dão-nos uma ideia de como eram a navegação e o comércio naquele tempo.

Sindbad zarpava da cidade de Basra com mercadorias para comerciar com as Índias Orientais e a China. Durante essas viagens marítimas, passou por tremendos perigos. Quando o navio não perdia o rumo, era destroçado por uma tempestade; em outra ocasião, um gigantesco pássaro sobrevoou a embarcação de Sindbad, deixando cair sobre ela enormes pedras. De outra feita, Sindbad e seus companheiros foram capturados por selvagens. Ele chegou até a ser enterrado vivo.

Graças, porém, à sua esperteza e sorte, Sindbad escapou são e salvo nas sete arriscadas viagens, retornando à sua casa com a fortuna feita nas transações comerciais com pedras preciosas, etc.

DETETIVES DE FICÇÃO

A verdadeira "história policial" surgiu em 1841, doze anos depois de ter sido criada a profissão de detetive, quando Sir Robert Peel organizou a primeira polícia oficial, em Londres. O criador do gênero foi **Edgar Alan Poe** (1809-1849), um dos maiores escritores norte-americanos de todos os tempos.

Em abril de 1841, Poe inaugurava a narrativa policial, publicando em jornal "Os Assassinatos da Rua Morgue", novela que é quase um manual completo de teoria e prática de investigação detetivesca. Depois vieram "O Mistério de Maria Roget" e "A Carta Roubada". Nelas aparece o primeiro detetive da literatura: **C. Auguste Dupin.**

Poe não usa nenhuma vez a palavra "detetive", e o seu Dupin é realmente um amador. Mas um amador de raciocínio perfeito, verdadeiro precursor de Sherlock Holmes. Sendo Poe excelente escritor e poeta, suas histórias apaixonam também pela trama e pelo "cenário", que é a Paris da época.

Só 25 anos depois é que o gênero teve seguimento. Em 1866 o francês Gaboriau cria os detetives

Père Tabarete e **Monsieur Lecoq.** O primeiro é um maníaco por livros, e o segundo, um brilhante profissional. Logo conquistaram o público e tornaram Gaboriau famoso.

Da França, o gênero policial passou para a Inglaterra, e ali deitou raízes. Surgiu primeiramente o **Sargento Cuff,** de Wilkie Collins. Cuff é um tranqüilo detetive que nas horas vagas cultiva rosas.

Chegamos, enfim, a **Sherlock Holmes,** o mestre, o maior de todos os detetives da literatura, criação do escritor inglês Arthur Conan Doyle. Com este personagem, o gênero policial firmou-se no gosto do público, e hoje o nome "Sherlock" é sinônimo de detetive em muitas línguas.

Com o aparecimento e a popularização do cinema, os detetives de ficção viram seu campo ampliado. Alguns passaram da literatura para fazer carreira no cinema, outros apareceram no cinema e ficaram famosos. As histórias em quadrinhos e a televisão, mais tarde, aumentaram a popularidade dos heróis que já existiam ou tornaram conhecidos e apreciados novos detetives de ficção.

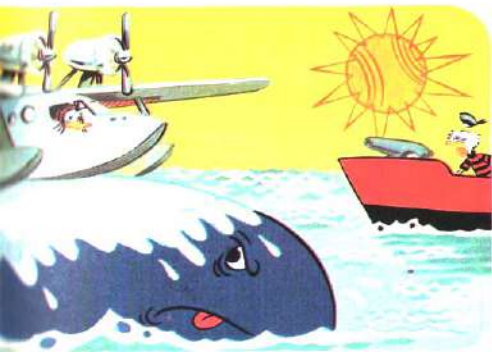
A TRAVESSIA DO ATLÂNTICO SUL

A primeira travessia aérea do oceano Atlântico aconteceu em 1922 e teve como heróis dois portugueses: Gago Coutinho e Sacadura Cabral. Saíram de Lisboa em 30 de março e chegaram ao Rio de Janeiro em 17 de junho, numa viagem acidentada e emocionante.

A dupla utilizou um hidravião chamado "Lusitânia". Era um frágil biplano, de um só motor, com um raio de ação de somente 1 450 quilômetros e doze horas de vôo. Levaram, ao partir, bolachas, chocolates, um garrafão de água e uma garrafa de vinho do Porto, e mais 220 galões de gasolina e 15 de óleo. Decolaram de Lisboa ao entardecer do dia 30 março de 1922. Após oito horas e 37 minutos de vôo, chegaram a Las Palmas, nas ilhas Canárias. Ao amerissarem, partiram-se dois cabos que ligavam as asas aos flutuadores. Feito o conserto e reabastecido de combustível, o hidroplano partiu a 5 de abril para as ilhas de Cabo Verde. Dali rumaram para a ilha de São Tiago, no mesmo arquipélago. No

dia 18 de abril voaram até o penedo de São Pedro, onde fariam nova escala, devido ao pequeno raio de ação do aparelho. Mas o mar estava muito agitado ao pousarem, e as ondas arrancaram um dos flutuadores do "Lusitânia". O hidravião desequilibrou-se e afundou no oceano. O cruzador "República", que os esperava, conseguiu salvar os dois tripulantes.

Esse mesmo navio trouxe, a 6 de maio, outro hidravião para os pilotos. Com a melhora do tempo, levantaram vôo a 11 de maio. O percurso até Fernando de Noronha era de 867 quilômetros. Quando faltavam 274 quilômetros, o motor falhou e tiveram de amerissar em pleno oceano. Novamente foram salvos pelo "República", e do avião só restou o motor.

Por fim, em 5 de junho, com novo avião, chegaram a Recife, completando a primeira travessia aérea do Atlântico! Continuaram voando, até chegar ao Rio de Janeiro, em 17 de junho de 1922, onde foram recebidos como heróis. Ao todo, percorreram 7 289 quilômetros, voando 62 horas e 26 minutos. O vôo pioneiro dos dois bravos portugueses abria o caminho para as viagens aéreas intercontinentais.

CANGAÇO E CANGACEIRO

Cangaço é o nome dado ao tipo de vida que levavam os **cangaceiros.** E o que era um cangaceiro? Um fora-da-lei, que vivia no sertão do nordeste brasileiro. O cangaço desenvolveu-se em oito Estados, entre 1894 e 1940. Chegou a ser tão falado que até entrou para a história e o folclore do Brasil.

A origem dos bandos de cangaceiros era sempre uma briga de família. No começo, o cangaceiro lutava a mando de seu "coronel", espécie de mandachuva político do interior. Com as secas de 1825 e 1877, a economia sertaneja entrou em crise e os "coronéis" perderam o poder. Com isso, os cangaceiros passaram a se agrupar em torno dos líderes surgidos entre eles mesmos, tornando-se independentes.

. A roupa do cangaceiro era toda de couro, como proteção contra a **caatinga,** vegetação nordestina cheia de espinheiros.

Dos reis do cangaço, dois ficaram particularmente célebres: **Antônio Silvino,** que imperou por 18 anos, até ser capturado em 1914; e **Lampião,** que pôs o nordeste em polvorosa de 1920 a 1939. O mais falado foi Lampião.

Virgulino Ferreira da Silva (seu verdadeiro nome) nasceu a 12 de fevereiro de 1898 (ou 1900, não há certeza), em Vila Bela, atual Serra Palhada, em Sergipe. Tudo começou quando seu pai foi morto por uma **volante** (patrulha policial que saía para prender cangaceiros). Desejando vingá-lo, Virgulino e mais dois irmãos entraram para o bando de Sinhô Pereira e Luís Padre. Ganhou o apelido de **Lampião** por ser rápido no gatilho. É que nos combates noturnos os disparos repetidos davam a impressão de que o fogo da boca de sua arma não se apagava, lembrando a chama de um lampião.

Lampião foi, ao mesmo tempo, ladrão e generoso, hospitaleiro e cruel, amigo e vingativo. Mantinha em seu bando uma disciplina severa. Era médico e enfermeiro de seus companheiros, e, depois que Maria Bonita entrou para o bando e para sua vida, virou também poeta. Os inimigos eram recebidos a tiros, mas os amigos eram recepcionados com festas e boa comida.

Com o fim da carreira de Lampião, em 1939, e após o breve reinado de Corisco, o cangaço chegou praticamente ao fim, permanecendo a figura do cangaceiro apenas na história, e na lembrança do povo.

CAÇADAS NA ÁFRICA

Conforme vocês já viram, as primeiras aventuras do homem foram as caçadas. Por isso todo homem nasce com instinto de caçador e o fascínio da aventura.

Nas savanas da África Central, onde existem leões e outras feras, organizam-se emocionantes **safáris**. Em swahili, uma língua nativa dessa região, **safári** quer dizer **viagem**, mas a palavra acabou virando sinônimo de **expedição de caça**.

Nos tempos que se perderam na noite dos séculos, o homem media forças com os bichos utilizando apenas a inteligência e armas rudimentares. Como atualmente o armamento dos homens é muito superior, foi preciso fazer leis de proteção aos animais selvagens, para que os caçadores não acabassem com a caça.

Quem vai à África tem três tipos de safári para escolher:

1 — A caçada propriamente dita, com armas de fogo. O caçador deve ter uma permissão prévia das autoridades competentes para fazer o safári. Mediante o pagamento de taxas, pode caçar certos animais em época e quantidade limitadas. Qualquer infração implica em pesadas multas

e outras penalidades.

Há organizações especializadas em dar toda assistência ao caçador durante o safári. Contratada, a organização providencia acomodações, alimentação, condução, guias, armas, munições, etc. Sendo expedições dispendiosas, só podem ser feitas por pessoas de posses.

2 — Safári que, em vez de rifles e espingardas, usa somente **máquinas fotográficas e filmadoras.** Dedica-se apenas a fotografar ou filmar os animais no seu ambiente natural. É procurado pelos verdadeiros amantes da natureza e chega a ser mais perigoso e cheio de emoções, pois, na ânsia de colher bons instantâneos, o fotógrafo poderá arriscar-se demasiadamente. Quênia, Tanzânia e Uganda são os países que recebem maior número de adeptos de safáris fotográficos.

3 — O safári mais arriscado é o praticado por alguns caçadores profissionais: o **safári de apresamento,** especializado em capturar feras vivas para jardins zoológicos, hospitais e centros de pesquisa.

Por ser um trabalho perigoso e que exige muita perícia, coragem e experiência, esses profissionais são bem pagos. Donald Hunt, morador no Quênia e um dos mais renomados caçadores, gosta da profissão, e afirma: "Vivo uma vida emocionante e ainda sou pago para isso".

Que mais poderia querer um aventureiro?

ESPIÕES NA LITERATURA

As primeiras histórias de espionagem de que fala a literatura são as da Bíblia, onde há pelo menos nove casos. O mais interessante é o dos doze espiões de Moisés, mandados a Canaã para investigar as características da terra e do povo, antes que os judeus ali chegassem. Os doze homens — um de cada tribo judaica — passaram quarenta dias em Canaã. Ao voltarem, narraram a Moisés e Aarão, perante todo o povo, o que lá haviam encontrado: abundância de alimentos, cuja prova era o imenso cacho de uvas que trouxeram, carregado por dois homens; fartura e riqueza na "terra do leite e do mel", onde havia também gigantes ao lado dos quais um homem normal pareceria um gafanhoto... Este relato, talvez um tanto exagerado, está em Números XIII, e passou-se aproximadamente em 1480 a.C. Esta pode ser considerada a mais antiga missão de que se tem notícia na história da espionagem.

A história da espionagem tal como a conhecemos hoje, cheia de aventuras e suspense, onde o espião corre riscos de morte e traição a todo momento, trabalhando em território inimigo, só come-

çou no nosso século: mais precisamente, em 1906, quando o escritor inglês Edgar Wallace publicou "Os Quatro Homens Justos", o primeiro de uma série de 150 romances. Valendo-se de sua experiência jornalística e das muitas viagens que tinha feito pelo mundo, Wallace deu a seus romances um toque de realismo. Para acentuar o caráter verossímil de suas narrativas, ele mesmo mesclou muitas pessoas e fatos reais às aventuras que imaginou.

Já Eric Ambler, outro escritor inglês do gênero, teve seus melhores romances de espionagem passados para o cinema, pois as peripécias internacionais de seus heróis prestam-se muito bem a filmes de suspense. "Topkapi" foi o mais famoso deles; "A Máscara de Dimítrios" e "Jornada do Pavor" também foram filmados. Todos lidam com intrigas internacionais em que não faltam cenas dramáticas.

Os espiões são geralmente os vilões (muitas vezes anônimos) das novelas do gênero: quem leva a fama nessa história toda é o agente de contra-espionagem, que é o bonzão, o mocinho. Mas tanto o serviço de espionagem como o de contra-espionagem fazem parte do **serviço secreto**, de sorte que o contra-espião é, no fundo, um espião de espiões.

JOÃO MATA-SETE

Uma das histórias de Mickey que ficaram na memória de seus fãs é a do João Mata-Sete, publicada há muito tempo. Nela Mickey trabalha no cinema e faz o papel de um humilde alfaiatezinho provinciano.

No seu casebre, o alfaiate trabalhava o dia inteiro. Mas ali havia moscas em quantidade, e elas não davam sossego ao pobre alfaiate. Aí ele se enfezou e começou a combater os amolantes insetos, liquidando sete de um só golpe.

Na rua, grupos preocupados comentavam sobre um gigante malvado que andava aterrorizando o povo do pequeno reino. Nisso, Joãozinho Mickey, o alfaiate, saiu à janela e gritou:

— **Matei sete de uma só vez!**

— **Sete?!** — perguntaram alguns populares.

— O alfaiate Joãozinho matou sete gigantes de uma só vez! — comentaram outros.

A notícia logo se espalhou pelo reino. No palácio, o rei coçava a cabeça, preocupado com o gigante, quando foi informado de que entre seus súditos havia um alfaiate que tinha liquidado sete gigantes. E Joãozinho Mickey foi chamado ao palácio. Nem lhe deram tempo de explicar que tinha havido um mal-entendido, que alhos não são

[illegible]alhos e mosca não é gigante. Sob aplausos gerais, recebeu o abraço de despedida da princesa Minie e não teve outro jeito senão partir à caça do gigante. Como armas, levava apenas uma tesoura, uma agulha e um novelo de linha.

Ao chegar a um vale, sentiu a terra tremer. Era o próprio, isto é, o gigante que se aproximava. Era tão grande que Joãozinho Mickey tratou de correr, escondendo-se entre as abóboras que estavam numa carroça. Por azar, o gigante foi logo pegando as abóboras para comer, apanhando Mickey junto. As abóboras foram engolidas de uma só bocada, mas Mickey saltou de lado e escondeu-se na manga da camisa do gigante. No princípio, o gigante estranhou aquela abóbora viva, mas, refeito da surpresa, com a outra mão tentou agarrar o alfaiatezinho. Este foi subindo por dentro da manga até sair perto do ombro, fazendo, com a tesoura, um furo na roupa do gigante.

Vendo que o inimigo tinha enfiado um braço na manga do outro, o pequeno alfaiate puxou sua agulha com linha e, em poucos segundos, imobilizou o brutamontes, amarrando-o e costurando-lhe a roupa em todas as direções. Tendo enfiado as mãos pelos pés e, ainda por cima, tendo sido amarrado, o gigante desabou, sem ação.

Assim o pequeno alfaiate venceu o gigante (como o bíblico David venceu o enorme Golias), transformando-se no herói do reino, que voltou a viver em paz.

A CONQUISTA DOS MARES

Os primeiros grandes navegantes da história foram os fenícios, que chegaram a dominar o Mediterrâneo. Mais tarde, na época dos Césares, o domínio desse mar passou aos romanos, que o chamavam **mare nostrum,** isto é, "nosso mar".

Mil anos depois, no século XI, começava a grande aventura dos **vikings,** povo que habitava as costas recortadas da Noruega e Dinamarca. A vida deles era o mar.

Nos **drakkars,** embarcações típicas movidas a remo e vela, os vikings singraram águas por onde nenhum outro povo ousava então aventurar-se. Chegaram a construir enormes **drakkars** de até duzentos remos. Consta que **Érico, o Vermelho,** o mais célebre dos vikings, atravessou o oceano Atlântico, descobrindo a Groenlândia e, também, as costas continentais da América.

Com a decadência do reino dos vikings, essas longas aventuras marítimas ficaram esquecidas. A epopéia das **grandes navegações,** que levaria o homem à conquista de todos os oceanos, começaria somente no século XV. Em 1419, Gonçalves Zarco e Tristão Vaz Teixeira descobrem a ilha da Madeira; em 1432 são descobertos os Açores; em 1434, Gil Eanes, costeando a África rumo ao sul, dobra o cabo Bojador.

No promontório de Sagres, em Portugal, o **infante Dom Henrique** (1394/1460), filho do rei Dom João I, funda uma escola

de navegação. Ali, cosmógrafos e matemáticos portugueses e de outras nacionalidades começam a preparar em bases científicas as grandes aventuras marítimas que esperam a humanidade.

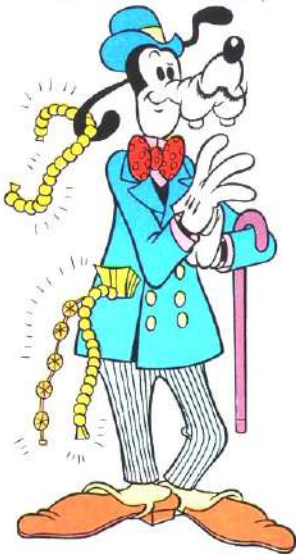
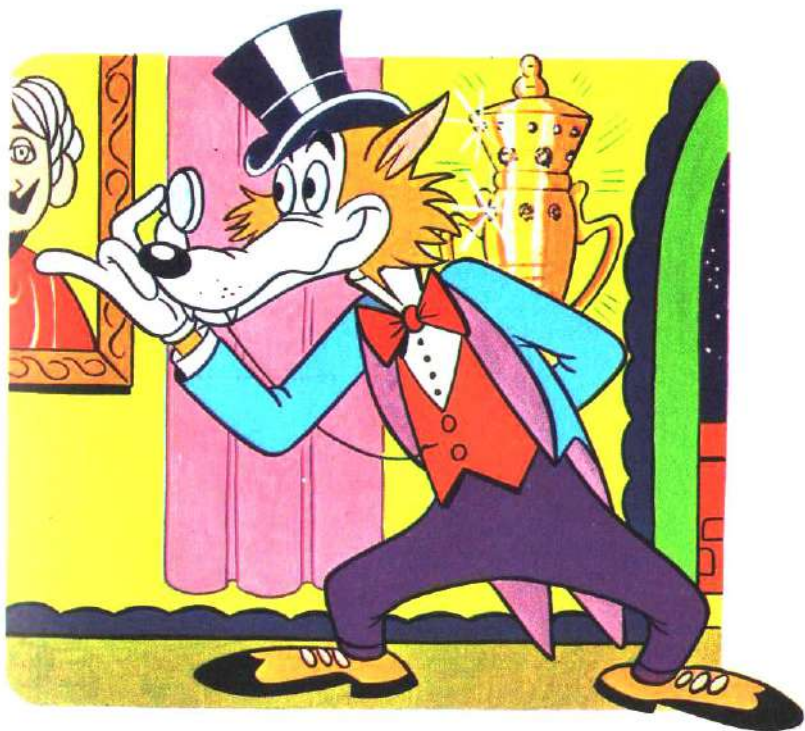
Todo ano parte de Portugal uma caravela custeada por Dom Henrique. Ao morrer, ele deixa reconhecida a costa africana até Serra Leoa. Estava aberto, assim, o caminho para **Bartolomeu Dias** descobrir o extremo sul da África, em 1486; para **Cristóvão Colombo** avançar sobre o desconhecido Atlântico e descobrir a América, em 1492; para **Vasco da Gama** descobrir a rota marítima para as Índias, em 1498; para **Pedro Álvares Cabral** descobrir o Brasil, em abril de 1500.

Mas o aventureiro que fez a maior das grandes navegações foi **Fernão de Magalhães.** A serviço da Espanha, Fernão rumou para o ocidente em setembro de 1519, com o objetivo de dar a volta ao mundo. Chegando à costa americana, seguiu-a até o extremo sul do continente, descobrindo a passagem interoceânica que leva seu nome: o estreito de Magalhães. Não conseguiu, porém, o corajoso almirante português terminar sua obra: foi morto por canibais nas Filipinas em 1521, o que, entretanto, não impediu seu imediato, Sebastião El Cano, de cumprir a missão, completando a grande aventura da primeira circunavegação do globo.

LADRÕES ELEGANTES E GALANTES

Quase sempre o "mocinho" das histórias é alinhado, inteligente, bonitão e o vilão é o contrário: grosseiro, burro e feio — não é verdade? Pois alguns escritores, só para chatear, inverteram as coisas, criando **ladrões** bacanas, sabidos, lindões.

O primeiro "ladrão elegante" foi **Raffles.** Ele apareceu na imprensa em 1899, criado pelo inglês E. W. Hornung. Suas aventuras se passam na Londres elegante dos clubes só para cavalheiros, das grandes recepções de gala. Freqüentando a melhor sociedade, vestindo as melhores roupas, falando bonito, Raffles vai roubando jóias e outros objetos de alto valor sem levantar suspeitas. Muitas vezes ele rouba pelo simples prazer de executar um golpe perfeito e difícil. Como em certa ocasião, quando furtou o traje e a coroa de um lorde na própria casa do dono... e isso no mesmo instante em que o nobre jantava tranqüilamente com alguns amigos no salão de baixo, discutindo criminologia...

Este roubo não tinha finalidade lucrativa: era só uma oportunidade para Raffles demonstrar sua habilidade e ousadia — e também seu senso de humor: o lorde, bestificado pelo roubo feito praticamente debaixo do seu nariz, recebe mais tarde, pelo correio, as fichas da chapelaria do seu clube. Com elas, poderá retirar seus trajes, que lá estão à espera do proprietário...

Colega de Raffles ainda mais famoso é **Arsène Lupin**, o "ladrão de casaca". Suas aventuras começaram a ser publicadas em 1907, e somam dezenas de histórias. O autor é o francês Maurice Leblanc, que tinha imensa admiração pelo personagem Sherlock Holmes. Por isso, fez do seu Arsène Lupin um ladrão tão perito na execução de seus roubos como era o detetive Sherlock nas suas investigações. De monóculo e casaca, profundo conhecedor de arte, Arsène sabia avaliar um quadro ou uma antiguidade muitas vezes melhor que o próprio dono. Seus roubos eram sempre realizados com a maior classe e delicadeza. Chegava ao ponto de mandar cartas muito cordiais a suas vítimas, avisando-as de que... iam ser assaltadas!

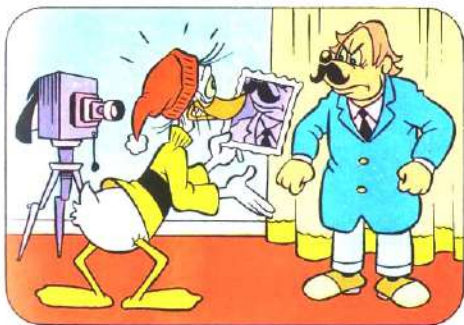
As proezas de Arsène Lupin tinham, pelo menos, um lado positivo: elas mostravam que a inteligência e a habilidade valem mais que a força bruta. **(É claro que nem por isso ele deve**

ser imitado). A prova disso é que Arsène acaba sendo preso por alguém tão inteligente quanto ele: o detetive Ganimard.

Numa de suas aventuras mais famosas, Arsène enfrenta o maior dos detetives: Sherlock Holmes, que aparece sob o nome de "Holmlock Shears". No fim, dá "coluna do meio": os dois gênios terminam empatados.

Podemos incluir na companhia destes distintos larápios uma dama não menos original: **Four-Square Jane** (Jane Quatro Quadrados), personagem do autor inglês Edgar Wallace. Jane apareceu na imprensa pela primeira vez em 1920. Sua especialidade é roubar milionários avarentos, ou que fizeram fortuna desonestamente, e doar o dinheiro a instituições de caridade. Ou seja, uma espécie de Robin Hood de saias.

Jane é mestra em disfarces, e, apesar de cometer seus roubos muitas vezes à luz do dia, não deixa nunca aparecer sua verdadeira aparência. Seu apelido vem da marca que usa: quatro quadradinhos negros formando um quadrado maior. É o símbolo que a polícia encontra no local do roubo, e que diz: "Four-Square Jane esteve aqui — com orgulho".

IDENTIFICAÇÃO DE PESSOAS

Quando a gente chega à maioridade, isto é, completa dezoito anos, precisa tirar cédula de identidade, não é? Para isso vai-se à repartição competente da polícia para ser **identificado** e cadastrado. Identificação, para a perícia criminal, é o reconhecimento de certo indivíduo ou corpo humano apresentado a exame. Mas é um reconhecimento de caráter técnico, feito com base em processos especializados. Sem bases técnicas nunca se pode concluir, com segurança, que um indivíduo examinado é fulano ou sicrano. Certos gêmeos são tão parecidos que um estranho não pode distinguir um do outro. E há também os sósias, pessoas que se assemelham muito a outras na aparência física e fisionômica, mesmo sem nenhum parentesco.

Antigamente, identificar um indivíduo era um caso sério. Por isso certas pessoas eram marcadas para serem mais facilmente reconhecidas. Os criminosos, particularmente, eram marcados com tatuagens, a ferro e com outras práticas mais cruéis e humilhantes, desde o tempo do rei Hamurábi, da Pérsia, há mais de 2 000 anos antes

de Cristo.

A coisa continuou mais ou menos nesse pé, até que, em meados do século passado, o invento da fotografia veio ajudar um pouco mais o processo de identificação. Por essa época o inglês William Herschel, administrador de um distrito de Bengala (Índia), adotou a aposição de impressões digitais nos documentos para impedir fraudes. Outro inglês, o dr. Henry Faulds, dedicava-se, em Tóquio, ao estudo das impressões digitais das pessoas, após notar desenhos papilares em objetos pré-históricos da cerâmica japonesa. Descobrindo que não havia nunca dois indivíduos com as mesmas impressões digitais, sugeriu, em 1880, o aproveitamento de impressões porventura encontradas nos locais de crime para a identificação do criminoso. Assim começava a ser utilizado o processo de **identificação datiloscópica** de pessoas, hoje adotado praticamente em todo o mundo.

Os desenhos papilares formam-se no indivíduo ainda no ventre materno e o acompanham, imutáveis, para o resto da vida. Mesmo que se raspe ou se queime a ponta do dedo, a impressão volta com a recuperação do tecido.

Mas, pensando bem, os técnicos haviam "descoberto a América" muito tarde, visto que já há milênios a Bíblia, entre suas sábias palavras, diz (L. Jó, 37,7): "Deus põe um selo à mão de cada homem, para que o conheçam todos os homens"!

POLÍCIA TÉCNICA

A perícia criminal é bem antiga. O código de Hamurábi, que data de 1800 a.C., já afirmava que a simples suspeita não era condição para que alguém fosse condenado. E havia regras: ouvir testemunhas, examinar o local do crime e estudar as circunstâncias. Que era isto senão uma perícia criminal?

Em Atenas, quinhentos anos antes de Cristo, quando um cidadão era acusado de um crime, examinavam-se bem os fatos. Na Idade Média, tanto nas cortes civis como nas eclesiásticas, as provas eram importantes. Em 1689 aparecia na Alemanha uma das primeiras obras tratando de criminologia. Tratava, entre outras coisas, da diferença entre a morte por pancada, estrangulamento e afogamento; e também do contraste entre ferimentos causados na vítima antes e depois de sua morte.

A primeira organização policial moderna só iria aparecer em 1829, em Londres. Outros países imitaram os ingleses e passaram a adotar métodos científicos. A perícia criminal é hoje atribuição da Polícia Técnica, que é uma auxiliar valiosa no esclarecimento de crimes e acidentes.

A PERÍCIA CRIMINAL, HOJE

De 1900 para cá houve grande progresso. Com um microscópio universal Rechert, por exemplo, um perito da polícia técnica pode descobrir coisas incríveis, como: se determinadas palavras foram escritas num documento antes ou depois de outras. Para isso, basta fazer um exame da ordem dos lançamentos, isto é, verificar, entre dois riscos cruzados, qual está por cima e qual por baixo.

Num caso de acidente, o perito faz um levantamento de todos os vestígios sobre as causas ou culpados. Ao escrever o laudo, ele reunirá as informações obtidas para o esclarecimento da questão. Certa vez, numa avenida de São Paulo, um caminhão abalroou uma perua da polícia e fugiu, mas deixou a chapa impressa na lataria onde batera. A perícia logo fornecia os dados para a investigação e o culpado foi localizado. Trata-se de um caso único no mundo.

LOCAL DO CRIME

Os vários indícios de um crime podem ser examinados isoladamente, mas com o **local** do crime a coisa é diferente: sua inspeção deve ser meticulosa e executada dentro de um todo. Existem inclusive técnicas de procedimento. O local é chamado **idôneo** (resguardado) quando nada foi tocado antes

da chegada da perícia. E será **inidôneo** em caso contrário. A área do crime deve, portanto, permanecer a salvo de curiosos até a chegada da Polícia Técnica. Seus peritos poderão, assim, proceder a exames seguros do aspecto geral e de todos os detalhes. É bom lembrar que um simples detalhe pode levar à descoberta do criminoso ou da causa de um acidente.

PEGADAS

No local do crime o perito pode encontrar impressões digitais e outros indícios: marcas de dentes sobre frutas, de instrumentos, de pneus (quanto à sua marca, tipo e desgaste). Nas impressões de pés descalços tiram-se moldes em gesso para estudar suas dimensões e particularidades; nas de pés calçados, procura-se a forma dos relevos, marcas de peças metálicas ou de borracha e intensidade do uso. Estuda-se também a maneira de **pisar** do suspeito pelos sulcos deixados pelos sapatos, e também se caminha em linha reta ou sinuosa, como nos casos de embriaguez. No ato de correr, por exemplo, aumenta a largura do passo e a ponta do pé deixa uma marca mais forte.

HÁ PISTAS E PISTAS

O bom detetive é o que num simples detalhe encontra a pista do criminoso. Tanto pode ser uma ponta de cigarro (revelando a marca preferida do

culpado), como as impressões digitais no cofre arrombado, um sapato sujo de barro (que indicará onde o bandido andou), ou mesmo um fio de cabelo! Mas não esqueça que todas estas pistas também podem provar a **inocência** de um suspeito. Basta que ele **não** corresponda às pistas encontradas...

Uma pista isolada pode não significar muito. Exemplo: saber que o suspeito é canhoto (existem **muitos** canhotos). Mas um **conjunto** de pistas pode identificar o criminoso. Exemplo: saber que ele é, além de canhoto, careca, bigodudo, magricela e fumador de cachimbo. São características bem comuns, tomadas isoladamente. Mas quando todas pertencem a **uma só** pessoa, já fica bem mais fácil localizá-la, não é?

A POLÍCIA TÉCNICA NO BRASIL

No Brasil, a perícia criminal é coisa de cinqüenta anos apenas. Nossa Polícia Técnica nasceu em 30 de dezembro de 1924. Em 1926 foi criado o seu laboratório. Oito anos depois a PT tinha vinte peritos. Em 1951 o laboratório, situado em São Paulo, passou a chamar-se Instituto de Polícia Técnica, e foi criada a carreira de **perito criminal.**

Um perito precisa fazer um curso de três anos, a **criminalística,** que é de nível universitário. Ali ele estuda noções de direito, física e química aplicada, levantamento topográfico, medicina legal, organização policial, grafotécnica etc.

DISFARCES E TRUQUES

A função de todo espião é obter informações, claro. Às vezes, porém, é mais difícil **transmitir** as informações do que obtê-las. Aí é que entra a imaginação, bolando os truques mais variados para conseguir passar a informação. Mensagens cifradas, microfilmes são meios modernos, mas nem sempre foi assim. Os disfarces físicos foram muito usados: barbas, bigodes e perucas — principalmente depois que a fotografia foi inventada. Uma barba ou um bigode mudam por completo a aparência de uma pessoa. Pouca gente sabe, por exemplo, o caso de Baden Powell, o fundador do escotismo. Por mais incrível que pareça, ele também foi espião. Sendo muito conhecido, Baden Powell teve que se disfarçar. Vestiu-se de naturalista e, fingindo caçar borboletas, observava as fortificações da Bósnia-Herzegovina (Iugoslávia), onde havia instalações militares que muito interessavam à Inglaterra, sua pátria. Para enviar o resultado de sua espionagem, Baden Powell desenhava borboletas que continham, nos desenhos das asas, o mapa dos fortes!

Um sistema semelhante

já havia sido utilizado durante a Guerra de Secessão americana. Mas, neste caso, não eram os desenhos, e sim as cores e a sua ordem que tinham importância. Rose Greenhow, uma famosa espiã da época, fora presa sem conseguir transmitir suas informações aos sulistas. Pediu então que a deixassem bordar para poder distrair-se. Ela foi atendida e recebeu lãs coloridas, com que começou a tecer tapetes. E, conforme ia tecendo, usava um código baseado na seqüência das cores. Ainda que limitado, por não permitir muita variação, esse código serviu para ela transmitir as informações que possuía.

Ações secretas — lógico — exigem comunicação secreta: isso já era sabido quinhentos anos antes de Cristo. Histieu e Aristágoras aliaram-se contra Dario, o rei dos persas, e o meio que usaram para marcar o momento da revolta foi bem original. Histieu chamou um dos seus escravos, mandou raspar-lhe os cabelos e gravar a mensagem em seu couro cabeludo. Esperou depois que o cabelo crescesse de novo e mandou-o até Aristágoras. O escravo atravessou as linhas persas sem despertar suspeita... mas, ao chegar ao seu destino, rasparam-lhe outra vez os cabelos para ler a mensagem!

O SÓSIA DE MICKEY

Vocês já sabem que **sósia** é um indivíduo parecido com outro. Os irmãos gêmeos geralmente se parecem muito. Mas sempre há por aí gente que se parece com outra pessoa, mesmo sem parentesco nenhum com ela.

Ter um sósia, portanto, não é nada de mais. Quando, porém, esse sósia é um tipo procurado pela polícia, por exemplo, aí a coisa pode complicar-se, até a gente conseguir provar que focinho de porco não é tomada.

Mickey já teve um problema desse tipo. Mas deixemos que ele próprio conte como foi.

— Certa vez voltei de uma longa viagem de férias. Pensava ser recebido festivamente pelos meus amigos, mas ninguém veio abraçar-me. Estranhando aquilo, cheguei à minha casa. Estranhei mais ainda ao ver a casa mexida, como se alguém tivesse morado ali durante minha ausência. Isso ainda não foi nada. Mais tarde a polícia baixou em casa, dando-me voz de prisão, acusando-me de ter praticado assaltos. Os guardas arrecadaram, por todos os cantos da minha casa, objetos roubados, e eu fui levado à delegacia. Protestei inocência ao coronel Cintra, e ele disse que havia muitas testemunhas contra mim, mas que, como tinha sido meu amigo, me daria 24 horas para provar minha inocência.

Libertado nessas condições,

voltei à minha casa e... vocês sabem o que encontrei? Um sujeito muito parecido comigo, tanto de rosto como de físico. O danado teve a desfaçatez de dizer que ele era Mickey e eu, um intruso. Ele morava na minha casa, passando por mim, usando minha roupa e dormindo na minha cama.

Logo compreendi quem havia furtado aquelas coisas apreendidas pela polícia e por que eu estava com a barra suja perante meus amigos. Eles pensavam que aquele sujeito era eu, que tinha sofrido uma estranha transformação no caráter.

Quando ele saiu à noite para mais uma incursão criminosa, eu o segui, sem ser percebido. Na primeira oportunidade, ataquei-o. A briga foi feia, mas eu até que estava ganhando, quando chegou a polícia. Fomos levados à delegacia e acareados com a Minie, mas nem mesmo ela soube dizer quem era o verdadeiro Mickey e quem era o falso. Vocês já imaginaram a minha situação? Diante de um impostor sem escrúpulos, sem poder provar que eu era eu!

O delegado então levou-nos a um médico psiquiatra para nos examinar. De repente o impostor saltou a janela e fugiu, caindo num telhado mais baixo. Eu fui atrás e engalfinhei-me com ele, caindo ambos do telhado para dentro de uma tina cheia de água. Ao tirar-nos da água, o delegado já tinha a resposta que procurava: o meu sósia tinha desbotado, ficando mais claro ao cair na água. Ele estava pintado para ficar igualzinho a mim.

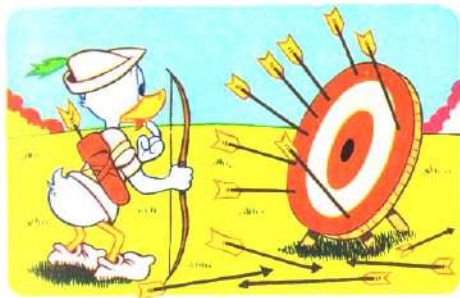
Ser confundido com um homem importante é bom, mas ter um sósia do tipo que eu encontrei pode causar para a gente sérios embaraços, não é mesmo?

ROBIN HOOD

Robin **Hood** é um herói inglês que virou lenda, como acontece com os grandes aventureiros. Mais de quarenta baladas populares recordam suas proezas, e seu nome já era mencionado num livro em 1337. Ele viveu no fim do século XII, quando os normandos dominavam a Inglaterra.

Assim como o rei Artur representava o ideal do cavaleiro para os nobres, Robin era o ideal do herói para o homem do povo. Naqueles tempos, as terras pertenciam aos senhores feudais. Os camponeses eram seus servos e muitas vezes eram maltratados por nobres tirânicos.

Robin Hood é um rebelde que se refugia na floresta de Sherwood, acompanhado de um bando de valentes sem lar como ele. Invencível no arco e flecha, Robin dedica-se a fazer justiça, tirando dos nobres abastados para dar aos pobres, famintos e desamparados.

Seu nome e sua imagem jamais morreram e até hoje Robin Hood é um dos heróis mais queridos da juventude.

ROBINSON CRUSOÉ

O que você faria se ficasse perdido numa ilha deserta? Sem ter casa, comida... nada? Foi o que aconteceu com **Robinson Crusoé.** Ele é o único sobrevivente de um naufrágio, que consegue salvar-se atingindo uma ilha desabitada. Nessa ilha ele vive vinte anos, tendo que fazer tudo com as próprias mãos: a casa, a roupa, as ferramentas de trabalho, a comida... Sua solidão só é quebrada no dia em que surge um simpático selvagem que ele apelida de Sexta-feira. E o incansável Robinson ainda vira professor do nativo, ensinando-lhe tudo o que sabe: o bê-a-bá, contas, ciências, geografia etc.

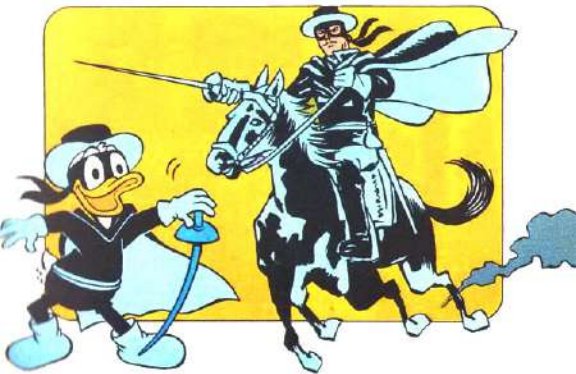
Por tudo isto e muito mais "Robinson Crusoé" é um dos livros mais queridos de todos os tempos: ele mostra como a coragem de um homem pode vencer todos os obstáculos. Surgido em 1719, já foi traduzido em todos os idiomas e sempre é lido pelas novas gerações. Seu autor é o romancista inglês Daniel Defoe (1660-1731), que se baseou nas aventuras reais de um marinheiro chamado Alexander Selkirk e também em muitos outros relatos de náufragos. Deve ser por esta razão que a história de Robinson Crusoé empolga tanto: ela poderia ter acontecido também com você!

ZORRO

Quem não conhece o célebre **Zorro?**

Criado pelo escritor norte-americano Johnstons Mc Culley no romance "A Maldição de Capistrano", esse herói de capa e espada é hoje mundialmente conhecido. A história passa-se no tempo da Califórnia colonial, quando ela era dominada pelos espanhóis. O herói é um fidalgo, Don Diego de la Vega, que banca um intelectual tímido e medroso, mas é na verdade o grande defensor dos pobres e injustiçados, sob o disfarce de Zorro.

Uma das maiores vítimas do Zorro é o sargento Garcia, um gorducho trapalhão que sempre é ludibriado pelas artimanhas do "mocinho". Toda vez que o Garcia encontra um "Z", já sabe: o Zorro esteve em ação e mais uma vez passou a perna nos tiranos que em vão tentam agarrá-lo.

Personagens bacanas como o Zorro acabam ficando imortais. Do livro ele passou para o cinema e as histórias em quadrinhos, sempre com sucesso. No cinema mudo ele teve um intérprete famoso, Douglas Fairbanks; e no sonoro, Tyrone Power, outro célebre galã. E no "Almanaque Disney" você pode acompanhar as suas acrobáticas e divertidas aventuras.

GREGOS E TROIANOS...HERÓICOS

Odisséia, **Ilíada** e **Eneida** são **epopéias,** longos poemas que narram feitos heróicos.

A **Odisséia** conta as aventuras de **Odisseu** ou **Ulisses,** lendário herói grego. A autoria da obra é atribuída a Homero, o grande poeta grego, que se acredita ter vivido no século VIII ou IX a.C., aproximadamente.

Ulisses era rei de Ítaca, na Grécia, e partiu para combater na guerra contra Tróia, um reino da Ásia Menor, deixando no palácio sua esposa Penélope e seu filho Telêmaco. A guerra durou dez anos, terminando com a vitória dos gregos. Passados alguns anos, porém, Ulisses não volta para casa. Telêmaco, então, sai à procura do pai. Entrementes, muitos chefes rivais cobiçam o trono de Ítaca e tentam desposar Penélope, dizendo que Ulisses já está morto. Mas a fiel Penélope a todos recusa, alegando que só se casará de novo quando terminar a mortalha que tecia para o velho Laerte, pai de Ulisses. Mas a mortalha nunca ficaria pronta, pois à noite Penélope desfazia o trabalho feito de dia.

Ulisses estava retido numa ilha pela ninfa Calipso, que só o liberta depois de sete anos, a pedido da deusa Atena. Mas antes de ir parar na ilha, ele enfrenta ogres comedores de gente; obriga a bruxa Circe a devolver a forma humana a seus companheiros transformados em porcos; escapa, tapando os ouvidos com cera, às sereias do mar, cujo canto endoidecia os marinheiros. Numa jangada, navega dezessete dias, até que avista terra. Mas a jangada naufraga, apanhada por uma violenta tempestade provocada pelo deus Poseidon (Netuno). Quase se afoga, mas consegue salvar-se, alcançando a ilha dos Faeces.

Conduzido pelos faécios, Ulisses volta a Ítaca, onde encontra seu filho Telêmaco, mas não é reconhecido por mais ninguém, nem por sua esposa Penélope. Submete-se, então, por ordem de Penélope, à prova do arco, pois somente Ulisses era bastante forte para retesar seu arco e disparar uma flecha que atravessasse doze machados. Passando na prova, é afinal reconhecido.

A **Ilíada** também tem como pano de fundo a guerra de Tróia. **Ílion** é o nome grego de Tróia. Este outro poema épico de Homero narra as aventuras de **Aquiles,** o mais valoroso guerreiro grego, em suas lutas com os troianos. Aquiles desentende-se com seu comandante Agamênon e abandona a luta. Mas, ao saber da morte de seu amigo Pátroclo, vencido por Heitor, o mais bravo guerreiro troiano, Aquiles, enfurecido, volta à guerra, até vingar a morte do amigo.

A **Eneida** é um poema de Virgílio, o maior poeta latino, que viveu de 70 a 19 a.C. O nome da epopéia deriva de **Enéias,** um dos príncipes de Tróia e renomado guerreiro. Enéias tem uma visão que lhe ordena partir para o Ocidente e fundar uma cidade às margens do rio Tibre. Antes de conseguir isso, enfrenta muitos perigos.

Ao contrário dos heróis de Homero, Enéias não é um super-homem, mas um homem lutando contra a fraqueza humana, para conseguir cumprir a missão divina, quase acima de suas forças. Ele vence graças à sua devoção ao dever e submissão aos deuses. A Eneida é, além da narração das aventuras de Enéias, uma história poética da origem de Roma.

O CAVALO DE TRÓIA

Na guerra de Tróia, as tropas gregas sitiavam o reduto inimigo há dez anos, sem êxito. Tróia resistia valentemente. Então, um belo dia, os gregos se retiraram, abandonando um de seus homens e um gigantesco cavalo de madeira diante dos muros da cidade fortificada.

O homem foi preso e levado perante os chefes troianos. Sobre o enorme cavalo de madeira, disse o prisioneiro que era uma oferta à deusa Minerva, protetora dos gregos, e que seu tamanho descomunal era para evitar que ele fosse levado para dentro da cidade de Tróia, pois, pela previsão de um profeta, os gregos perderiam a guerra se o cavalo caísse nas mãos dos troianos.

Entusiasmados com a revelação, os troianos fizeram uma abertura no espesso muro que por tantos anos os havia protegido contra os assaltos inimigos, e arrastaram o colosso de madeira para dentro da cidade, comemorando loucamente a façanha.

Mas quando os troianos, exaustos, adormeceram, o "prisioneiro" inimigo, que era o agente Sínon, libertou os soldados gregos escondidos no bojo do cavalo. Estes abriram as portas da cidade ao exército grego que aguardava perto dali, e Tróia foi vencida. Desse fato vem a expressão "presente de grego".

DETETIVES DE FICÇÃO

SHERLOCK HOLMES

Na constelação mundial de detetives criados pela imaginação dos escritores, o astro mais importantes é **Sherlock Holmes**, o mestre das investigações policiais, criação do inglês Arthur Conan Doyle.

Contrariamente ao seu precursor Auguste Dupin, de Edgar Alan Poe, Sherlock Holmes não é uma espécie de iluminado das investigações, mas sim o homem das observações cuidadosas, do silogismo, das deduções lógicas. É um perito que não quer adivinhar nem dá saltos no escuro. Tinha também algumas manias que tornaram sua personalidade marcante e popular: o cachimbo, o violino, o gosto pela música clássica. Sua habilidade no disfarce e, sobretudo, a mente aguçada levavam ao esclarecimento de qualquer mistério a partir da menor pista.

Watson, o companheiro de Sherlock Holmes e seu auxiliar nas investigações, também teve o seu quinhão de fama. Watson vivia embasbacado com a lógica infalível do mestre, ao que este respondia: "Elementar, meu caro Watson".

As novelas de Sherlock Holmes, a partir de 1891, fascinaram o público a tal ponto que muita gente acreditava que ele existia de verdade.

DICK TRACY

Sherlock Holmes ficou tão famoso que virou sinônimo de detetive. Mas se você quiser outro sinônimo mais moderno, é só dizer: **Dick Tracy.** Sua história em quadrinhos surgiu em 1931, criada por Chester Gould, e até hoje mantém a mesma qualidade e força, sendo a melhor do gênero.

Dick era um jovem comum que decidiu combater o crime depois que o pai de sua namorada foi assassinado. Começou como policial amador e logo era detetive à paisana (o nome Dick é diminutivo de Richard e também significa "tira" na gíria dos malandros norte-americanos).

Dick usa os punhos quando necessário, mas sabe utilizar recursos mais científicos para agarrar os criminosos: recolhimento de impressões digitais e exames de laboratório já são rotina para ele. Em 1946 apresentou pela primeira vez o rádio transmissor-receptor de pulso, dezenas de anos **antes** de o aparelho ser lançado! Foi também o primeiro a usar a TV no combate ao crime: o circuito fechado (chamado na história de **teleguarda)** para controlar de longe o movimento dos fora-da-lei.

O traço de Chester Gould (que é também autor das histórias) é originalíssimo: seus criminosos têm sempre uma marca pessoal (defeito ou vício), de acordo com seus apelidos. E o queixo quadrado de Dick Tracy é o símbolo da vontade férrea e da coragem do maior detetive dos quadrinhos.

Seguir um veículo, seja investigação policial ou não, requer conhecimento e um procedimento especial para que o carro seguido não desconfie.

Campana é a expressão de gíria que significa observação discreta, nas imediações de um local, para conhecer os movimentos de uma ou mais pessoas ou para fiscalizar a chegada de alguém. Significa, ainda, o seguimento de alguém para conhecer seus movimentos e ligações.

Existem dois tipos: **campana fixa** ou vigilância de locais e **campana móvel**, seguimento de alguém.

A campana pode servir para localizar pessoas, prender criminosos, conhecer a movimentação e a ligação de pessoas, observar reuniões, evitar prática de crimes e, de modo geral, para obter provas de infrações penais.

O serviço de campana não é fácil. Pelo contrário, requer muita habilidade de quem o executa. O serviço de **campana móvel** em veículo exige, por parte dos que estão vigiando os suspeitos, o máximo cuidado para que eles também não sejam vigiados. O veículo deve manter uma certa distância do carro que está

seguindo, e, se possível, deve-se trocar de veículo para que o suspeito não desconfie. Nessas campanas usam-se veículos disfarçados, isto é, sem nenhuma identificação; rodam como se fossem carros particulares, com placas amarelas e tudo.

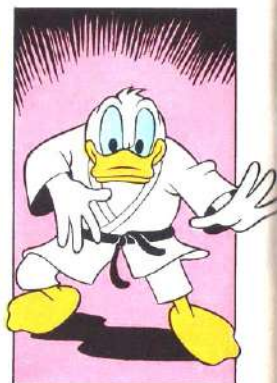
As condições do trânsito, é claro, influem nessas campanas, facilitando ou dificultando o trabalho. Assim, devem ser utilizados dois ou três carros, que, trocando de posição, diminuem a possibilidade de serem notados. O uso do rádio melhora ainda mais o serviço, porque as viaturas podem seguir o suspeito de longe.

Eis alguns truques usados pelos que desconfiam de que estão sendo seguidos: dão voltas no quarteirão; param, manobram e voltam pela mesma rua; aumentam e diminuem a velocidade diversas vezes; onde houver duas entradas, entram por uma e saem por outra; estacionam algumas vezes ou procuram áreas com trânsito congestionado.

Como já perceberam, a coisa tem truques à beça. É muito fácil dizer: "siga aquele carro", mas fazê-lo não é mole, não!

ESCOLAS DE POLÍCIA

Em 1933 foi dado, em São Paulo, um curso de técnica policial. Foi um sucesso. No ano seguinte ele virava Escola de Policia do Estado de São Paulo. No começo, os candidatos a Dick Tracy só tinham três cursos para escolher: de delegado, perito criminal e investigador. Mais tarde surgiriam outros.

A Escola de Polícia da Guanabara foi criada em 1944, mas só foi instalada oficialmente em 1945. Seu primeiro curso foi um estudo especial contra sabotagem que formou 42 alunos em 1947. Ela mudou o nome para Academia de Polícia em 1969.

A finalidade das academias de polícia é realizar cursos para conseguir gente especializada em cada setor da polícia civil. Há três tipos de cursos:

— de FORMAÇÃO, para civis que queiram ingressar na carreira;

— de ACESSO, para funcionários das diversas funções policiais que queiram desempenhar cargos mais qualificados;

— de ADAPTAÇÃO, para policiais que são promovidos, por exemplo, de investigador para detetive.

OS CURSOS SÃO ESTES

DELEGADO DE POLÍCIA — é dado no curso de criminologia, que é de extensão cultural (o candidato tem que ter diploma de bacharel).

INVESTIGADOR DE POLÍCIA

ESCRIVÃO DE POLÍCIA

OPERADOR DE TELECOMUNICAÇÕES

GUARDA DE PRESÍDIO E CARCEREIRO

PESQUISADOR DATILOSCOPISTA

DATILOSCOPISTA (colhedor de impressões digitais).

Requisito para os cursos acima: ginasial completo.

PERITO CRIMINAL — requisito: curso secundário completo.

PARA SER POLICIAL: 18 ANOS E BOM CARÁTER

O candidato a polícia deve ter pelo menos dezoito e no máximo 34 anos de idade. Só estão fora desse limite os funcionários públicos estaduais com mais de dois anos de serviço e os militares de qualquer corporação ativa.

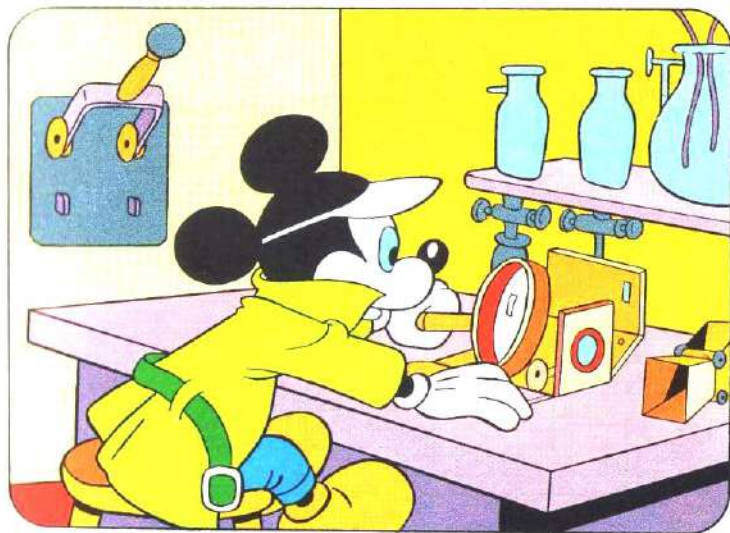
Um teste psicotécnico e uma investigação sobre o comportamento social do candidato dirão se ele pode ser policial. Depois disso, deverá ser aprovado

nos exames de seleção para a carreira que pretende seguir. Concluído o curso, poderá prestar concurso realizado pelo Conselho da Polícia Civil. Superados esses obstáculos, o candidato estará em condições de ser nomeado para a classe inicial da respectiva carreira.

A academia também dá cursos para formação de examinadores de trânsito e seleção de guardas de vigilância de empresas particulares de segurança. Existem várias academias de polícia em diversos Estados. A da Guanabara está localizada na rua Frei Caneca, 162, e a de São Paulo se encontra junto à Cidade Universitária.

A "NOZ" ELETRÔNICA

Walnut (noz em inglês) é o nome do cérebro eletrônico da CIA, o serviço secreto americano. Ele registra e classifica mensalmente mais de 200 000 jornais e revistas que chegam ao serviço de documentação da CIA. Se um agente da CIA precisar rapidamente de alguma informação, recorre a Walnut. A ele, então, é submetida uma lista de vinte ou trinta palavras-chaves relacionadas com o assunto que interessa. Instantaneamente, o cérebro eletrônico de Walnut identifica o microfilme do documento arquivado, fotografando-o com raios ultravioleta. Depois, é só projetar o filme, ampliado, numa tela. Toda essa operação é infalível e leva menos de cinco segundos.

MICKEY CONTRA O MANCHA NEGRA

Um dos criminosos mais hábeis e perigosos que Mickey teve pela frente em sua carreira de detetive foi o Mancha Negra. Esse misterioso bandido ficou assim conhecido pelo costume de mandar bilhetes ameaçadores às suas vítimas e à própria polícia, fazendo um borrão de tinta preta no lugar da assinatura. Sua sinistra figura lembrava a de um fantasma em negativo, encoberta com um lençol escuro.

Mancha Negra era um criminoso muito bem informado acerca dos passos da polícia e até de seus agentes secretos. Por isso a policia não conseguia prendê-lo. Foi então que Mickey entrou no caso, a pedido do coronel Cintra, o chefe de polícia. Quase à mesma hora, o Mancha estava sabendo da nomeação de Mickey, e deixou um bilhete de advertência à polícia... sabem onde? Pregado nas costas do próprio chefe de polícia!

Nesse primeiro caso, o Mancha Negra atacava somente lojas especializadas para furtar ou simplesmente abrir máquinas fotográficas e revirar arquivos. Sim, ele nem sempre roubava as máquinas — às vezes apenas as abria, danificando-as, e desaparecia, deixando-as espalhadas pelo chão.

Mickey foi aos locais dos assaltos e, examinando as máquinas danificadas, descobriu que todas elas tinham um ponto em comum: eram modelos importados, iguais e da mesma marca. Máquinas de marcas diferentes nem haviam sido tocadas.

Achando que já tinha uma

pista, Mickey disfarçou-se e foi até a casa que importava aquelas máquinas. Soube que haviam sido importadas 250 unidades daquele modelo. E na polícia foi informado de que até aquele momento o Mancha Negra havia roubado ou violado 237. Restavam, portanto, treze, que haviam sido vendidas pelas lojas e se achavam em mãos de particulares.

Visitando pacientemente as lojas, Mickey conseguiu fazer o levantamento dos nomes e endereços das pessoas que haviam adquirido as treze máquinas restantes. Até que, finalmente, só restava examinar uma, que se encontrava em poder de uma menina.

Sem perda de tempo, Mickey foi à casa da menina, conseguindo a máquina-chave do mistério. Quando ia abri-la para ver o conteúdo, apareceu... o Mancha Negra. Mickey acelerou seu carro e tentou fugir, mas foi "fechado" pelo carro do bandido, que era mais veloz, e foi de encontro a uma árvore. E o Mancha acabou finalmente de posse da máquina procurada, desaparecendo.

Refazendo-se, Mickey saiu, em seu carro amassado, em perseguição ao inimigo, chegando a tempo de vê-lo embarcar num avião. Agarrou-se à cauda do aparelho quando este levantava vôo. Já no ar, pensava como atacar e dominar o misterioso

inimigo, quando o avião, apresentando um defeito, começou a cair. Mancha Negra estava preparado para a emergência e saltou de pára-quedas. E Mickey? Só lhe restava uma salvação: saltar sobre o pára-quedas aberto do Mancha, que já ia descendo. E foi o que fez, sem pensar duas vezes.

Com o peso de Mickey, o pára-quedas desceu mais rapidamente. Por isso, a aterrissagem do Mancha foi um tanto violenta. Além disso, Mickey caiu com os pés na cabeça do bandido, deixando-o desacordado.

Com as cordas do pára-quedas, Mickey amarrou o Mancha. De um posto telefônico próximo, avisou o coronel Cintra, que mandou uma viatura recolher os dois.

Na polícia, o caso foi totalmente esclarecido.

— Eu havia furtado uma fórmula química ultra-secreta de um laboratório do governo — confessou o criminoso — para vendê-la a uma organização estrangeira de espionagem. Perseguido pela polícia, escondi a fórmula numa das máquinas fotográficas expostas numa loja. Quando despistei a polícia, tratei de encontrar a máquina onde havia escondido a fórmula. Para meu azar, ela já tinha sido vendida pela loja. Assim mesmo, eu teria vencido e a polícia nunca me pegaria se não fosse esse tal de Mickey!

ESPIÕES FAMOSOS

JAMES BOND

James Bond é um dos mais populares espiões de espiões do nosso tempo. Corajoso, forte, cínico, sempre se sai bem com as mulheres. Criado pelo inglês Ian Fleming, ele é o tipo do aventureiro moderno, que usa das últimas armas da ciência para enfrentar seus adversários.

Bond ganha 2 000 libras por ano para ser agente secreto de Sua Majestade Britânica. Os dois zeros na frente do seu número de código, "007", significam que ele tem licença especial para... matar (!) quando a serviço. É um atleta completo, que certamente paparia todas as medalhas nas Olimpíadas: sabe tudo, desde atirar até lutar caratê. Tem incrível resistência e não teme o perigo. Nem pode, pois sua vida está sempre por um fio!

Bond enfrenta os mais estranhos inimigos: o dr. No, espécie de cientista doido com sua garra de aço, um polvo gigantesco em luta submarina, ou um supercriminoso que comanda forças sobrenaturais.

O herói recebeu a consagração popular no cinema, graças à boa figura do seu intérprete, Sean Connery.

HARRY PALMER

Cansado dos exageros de James Bond, que parece nunca errar, o autor norte-americano Len Deighton criou um personagem que é quase o contrário de 007. Em vez de ser um super-homem, o agente **Harry Palmer** é um homem comum, com seus erros e fraquezas. Ficou conhecido em 1962, com "O arquivo Ipcress", livro que vendeu dois milhões e meio de exemplares e foi transformado em filme.

Harry Palmer é um espião que usa óculos e guia um velho Ford, em vez de uma Aston Martin "envenenada" como a de James Bond. Ele é tão normal que pode até se dar ao luxo de... sentir medo! Suas aventuras passam-se em diversas cidades do mundo e apresentam muita informação verídica. Você o encontrará... cozinhando ou viajando de ônibus, num destes livros: "Sob o Signo de Aquário", "Funeral em Berlim", "O Preço da Morte", "Um Lugar Caro para Morrer", "O Cérebro de um Bilhão de Dólares".

O MICROPONTO

Nas primeiras vezes em que um espião enviou uma informação secreta a seus superiores disfarçada dentro do ponto final do texto de uma carta banal e aparentemente inocente, ninguém desconfiou de nada. Mas aquele ponto não era um mero sinal gráfico: era uma mensagem. Como assim? Bem, era um **microponto,** um dos truques usados pela espionagem.

Microponto é a redução de uma fotografia a tamanho microscópico. Por esse processo pode-se, por exemplo, reduzir uma página inteira datilografada às dimensões da cabeça de um alfinete!

Nos serviços de espionagem coloca-se geralmente o microponto sob o selo de uma correspondência. Pode-se também injetá-lo no corpo de uma letra maiúscula por meio de uma seringa de injeção, de forma que um relatório de dez páginas pode perfeitamente ser colocado no corpo de uma letra "T".

A descoberta de novos tipos de matéria plástica, como o **milar** e o **terfene,** possibilitou a fabricação de filmes microscópicos de 1 mm de largura. Mas dizem que já se consegue redução maior ainda...

COMO SE FAZ UM ESPIÃO

Chiquinho e Francisquinho, os dois sobrinhos de Mickey, iam conversando pela rua quando pararam, surpresos: diante deles esgueirava-se uma figura misteriosa, envolta numa capa escura, chapéu com as abas caídas sobre os olhos... e naquele baita sol que fazia!

Apertaram o passo para observar mais de perto o estranho e aí tiveram outra surpresa:

— PATETA! — exclamaram. — Era você!!

O Pateta deu um pulo, tamanho foi o susto que levou. Aí atirou o chapéu no chão, com raiva:

— Pipocas! Então vocês perceberam! Não adiantou nada meu disfarce!

— Percebemos o quê? Que disfarce?

— Meu disfarce de **espião.** Sou agente secreto do Tio Patinhas. Minha missão é espionar se há alguém na cidade ganhando mais dinheiro do que ele. Ói, tá'qui meu distintivo de espião.

Chiquinho e Francisquinho caíram na gargalhada. Onde já se viu: disfarce de espião... Só mesmo o Pateta!...

De fato, se o Pateta fos-

se mais esperto, trataria de entrar para uma... escola de espionagem! Isso mesmo — elas existem. Para preparar seus agentes, as grandes potências possuem escolas secretas. Em plena Ásia soviética foi reconstituída, direitinho, uma típica cidade norte-americana. Ali o futuro espião aprende gíria, folclore e costumes americanos.

Por outro lado, em Fort Bragg, Carolina do Sul, Estados Unidos, ergueu-se uma perfeita réplica de uma cidade característica da República Democrática Alemã. Mas o treinamento de espiões ainda se faz, de preferência, entre quatro paredes.

Além de conhecer bem o povo do país em que vão operar, os candidatos a espião aprendem noções de história, ciências, economia política, sociologia, tecnologia, eletrônica, comunicações, línguas e defesa pessoal. E ainda precisam especializar-se em alguma profissão, se não a tiverem. É claro que esta segunda profissão será apenas um disfarce para ocultar suas atividades como espião. Nenhum agente

secreto vai dar aquela do Pateta, fantasiando-se de espião...

Este detalhe é mais importante do que parece: o sargento Padilha, espanhol a serviço dos Estados Unidos durante a Primeira Guerra Mundial, passou por maus momentos devido a uma falha nesse sentido. Foi mandado a um acampamento espanhol para desbaratar uma rede de comunicação alemã ali existente. Apresentou-se como trabalhador braçal à procura de emprego. Disse ter grande prática no serviço. Levou, então, **aquele** susto quando o homem com quem falava agarrou suas mãos e examinou as palmas.

Padilha não tinha as mãos calejadas que tem uma pessoa acostumada ao trabalho braçal. Foi submetido a muitos interrogatórios, mas conseguiu sair-se bem, afirmando que trabalhava com as mãos, sim, só que... pintando paredes! Falhas como esta podem acabar com a carreira de um espião e deitar por terra os planos mais bem estudados.

Às vezes, a própria profissão facilita o trabalho

do espião. Klaus Fuchs, por exemplo, era um cientista alemão naturalizado inglês. Emigrou para o Canadá e Estados Unidos, onde, como cientista, teve acesso aos segredos atômicos, transmitindo tudo aos russos.

O turista que percorre despreocupadamente uma bela região do oeste americano pode ser um agente soviético; a inofensiva dona de uma pensão em Roma talvez seja uma espiã americana. O espião é, sobretudo, uma pessoa que aprende a usar bem os olhos e os ouvidos. Este é o início de qualquer treinamento. David Greenglass era um mecânico de 23 anos que, em 1945, conseguiu uma fórmula atômica. Eis tudo o que fez: ficou escutando, atrás da porta, as conversas dos cientistas americanos que fabricavam a bomba H, em Los Alamos.

O espião é, enfim, um homem que, por convicção, dinheiro ou aventura, resolve trabalhar secretamente por seu país — ou contra seu país. Não é uma "profissão" lá muito certinha, como vocês acabaram de ver!...

A CONQUISTA DO NOVO MUNDO

Descoberto o imenso continente que passou a ser chamado de Novo Mundo, era preciso tomar posse dele, colonizá-lo. Mas, antes de tudo, deveria ser feito um reconhecimento das novas terras, o que era uma grande aventura para portugueses e espanhóis nos princípios do século XVI.

A conquista começara pelas numerosas ilhas das Antilhas. Diogo, filho de Cristóvão Colombo, titular do direito de colonizar e governar as terras descobertas por seu pai, enviava, em meados de 1509, Diogo de Velásquez com trezentos homens para tomar posse de Cuba. A tarefa foi rápida, em virtude da índole pacífica dos índios que ali moravam. Expedições de reforço continuaram chegando da Espanha e numa delas veio Vasco Núñez de Balboa, que, atravessando o istmo de Panamá, descobriu o oceano Pacífico em 1513.

Por essa época, outro célebre aventureiro espanhol, Ponce de León, percorria

as ilhas do arquipélago das Bahamas, acabando por se internar no continente desconhecido. Descobrindo a península da Flórida, Ponce de León andou por inóspitos pantanais em busca da fonte da juventude, em vão. Atingido por uma flecha indígena, mal teve tempo de chegar a Cuba, onde morreu.

A conquista do México foi realizada a partir de 1519 por Hernán Cortez. À frente de uns seiscentos soldados, Cortez dominou as tribos indígenas que ali habitavam. Ao sul, Francisco Pizarro, em episódios pontilhados de atos de violência e passagens pouco edificantes, consumava a conquista do Peru, determinando o fim do grande império dos incas. Almagro, companheiro de Pizarro, seguindo mais para o sul pela costa do Pacífico, tomava posse das terras que hoje constituem a República do Chile, em 1534.

Ao mesmo tempo, a Espanha tratava de ocupar também as terras banhadas pelo Atlântico sul. Para esse fim, Juan de Solís foi mandado pelo rei Fernando. Em 1516, Solís descobriu um grande estuário, que foi chamado então rio de Solís. Dez anos depois, em 1526, o veneziano Sebastião Caboto subiu pelo estuário de Solís, a que deu o nome de rio da Prata. Descobriu depois o rio Paraná e por ele subiu até o

Paraguai, chegando ao coração do Chaco (pantanal). Mais tarde, de volta à Europa, Caboto foi chamado pelo rei Henrique VIII, da Inglaterra, para explorar o Canadá, o Labrador e a Terra Nova, no outro extremo (norte) do Novo Mundo.

Para organizar e superintender a formação da colônia do Prata, o governo espanhol mandou Pedro de Mendoza, que fundou em 1535 a cidade de Nuestra Señora de los Buenos Aires.

Por outro lado, Portugal também tratava de tomar posse de suas novas terras. Para isso, o rei Dom João III enviou Martim Afonso de Sousa, que chegou ao Brasil à frente de numerosos auxiliares, em janeiro de 1531.

Após reconhecer todo o litoral, chegando até as proximidades do rio da Prata (onde um naufrágio quase o ia levando de roldão), Martim estabeleceu-se no local já chamado São Vicente (nome dado por André Gonçalves na expedição exploradora do litoral, em 1502), fundando uma vila. Começava, assim, a colonização do Brasil, que prosseguiria com a divisão das terras em capitanias hereditárias, a fundação de cidades pioneiras, como Santos, Olinda, Salvador, São Paulo e Rio de Janeiro, e a instalação do Governo Geral a partir de 1549.

VIATURAS POLICIAIS

A velocidade é também uma das armas da polícia. Ela precisa chegar rápido ao local a que foi chamada, seja para uma investigação, seja para prender um criminoso. Na verdade, suas missões não têm conta. Por isso a polícia usa vários tipos de veículos, conforme o caso.

Cada Estado no Brasil adota cores diversas nos veículos policiais. A Polícia Civil de São Paulo pinta suas viaturas de branco e preto e a Polícia Militar usa as cores: cinza para os serviços gerais; laranja e preto na Radiopatrulha; amarelo e preto na Polícia Rodoviária; branco e amarelo no policiamento do trânsito urbano (Detran).

Para os serviços de investigação, as viaturas têm as cores comuns de um carro qualquer e suas chapas são particulares.

Outras viaturas policiais:

Polícia Técnica: branco e preto, geralmente peruas. Aparelhamento: máquinas fotográficas, holofotes, material para colher impressões digitais, etc.

Serviço de Comunicação do Dicom (Divisão de Comunicação): ônibus adaptado, com aparelhagem de radiotransmissão-recepção.

Viaturas para dispersar multidão: carros de cho-

que (apelidados de "tatus" ou "brucutus"), carros-tanques (dispersão com jatos de água). São viaturas semiblindadas.

A polícia usa, enfim, os mais variados tipos de veículos e, muito em breve, estará empregando também helicópteros e pequenos aviões para maior eficiência nos seus serviços.

IMPRESSÕES DIGITAIS

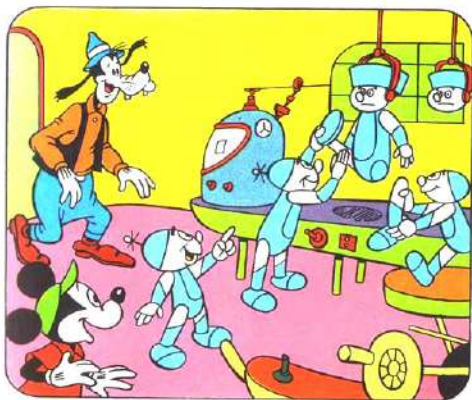
O sistema de **identificação datiloscópica** (do grego **dactylos** = dedo) foi adotado no Brasil em 1905. É o de Juan Vucetich, técnico iugoslavo que viveu na Argentina.

Pela classificação de Vucetich, as impressões digitais obedecem a quatro tipos-padrão: **1) arco** — ausência de delta, com linhas indo de uma a outra borda do dedo sem formar ângulo; **2) presilha interna** — um só delta, à direita

do datilograma (impressão do dedo); 3) **presilha externa** — um só delta, à esquerda do datilograma; 4) **verticilo** — dois deltas, um à direita, outro à esquerda.

O modelo anteriormente usado de cédula de identidade trazia a **fórmula datiloscópica** do indivíduo. Digamos, E-2443, A-4211. Que significava isto? Que essa pessoa tinha, na mão direita: polegar, presilha externa; indicador, presilha interna; médio e anular, verticilos; mínimo, presilha externa. Na mão esquerda: polegar, arco; indicador, verticilo; médio, presilha interna; anular e mínimo, arcos.

A divisão das impressões nestes quatro tipos básicos facilita a classificação. Claro que muitas pessoas podem ter a mesma fórmula datiloscópica, mas, nesse caso, o exame de detalhes secundários da impressão diferenciarão os indivíduos, identificando cada um deles.

A CIDADE DOS AUTÔMATOS

Uma das mais estranhas aventuras vividas por Mickey e Pateta aconteceu quando eles saíram de férias para descansar numa estância no meio do deserto. Errando o caminho, nossos amigos perderam-se num labirinto de escarpas rochosas e iam afundando num lago de areia movediça, quando foram salvos por um boneco de metal, que lhes fez uma reverência e se apresentou:

— Tomatinho, às suas ordens.

O pequeno autômato falante conduziu nossos amigos por entre os rochedos, até que saíram num campo cheio de estranhas casas. No primeiro barzinho, Tomatinho deteve-se para tomar um refresco, oferecendo um copo aos seus convidados. Como estivesse com sede, Pateta não teve dúvidas em despejar o copo na boca, mas...

— Puá! Isto tem gosto de óleo!

— Claro! — explicou Tomatinho. — A água nos enferruja.

Mickey e Pateta foram conduzidos a uma oficina, onde alguns autômatos construíam outros com a ajuda de modernas máquinas.

— Eu nasci aqui — disse Tomatinho.

— Mas — estranhou Mickey, cada vez mais surpreso — quem fez o primeiro autômato?

Tomatinho não sabia, nem nunca tinha pensado nisso. Nossos amigos, porém, logo tiveram a resposta, pois foram presos por uma patrulha de robôs e levados

ao chefe supremo deles.

O chefe era um cilindro de metal, lembrando um nariz de foguete. Sua voz era humana e saía de um orifício no alto. Explicou aos atônitos visitantes que seu corpo havia sido destruído por uma explosão, restando somente a voz.

Por terem descoberto o segredo da cidade, Mickey e Pateta foram condenados a ser desintegrados, quando apareceu uma moça, a filha do misterioso ditador dos robôs, impedindo a execução. Ela achou o Pateta lindo de morrer e declarou-o seu noivo. Graças a isso, pouparam também a vida do amigo do "noivo" (Mickey), que foi levado a trabalhar numa mina, onde muitos autômatos extraíam um minério estranho com o auxílio de picaretas. Mickey logo notou que o minério tinha propriedades fabulosas. Com um punhado dele no bolso, seu corpo flutuou no ar, e ele escapou da mina, andando de ponta-cabeça pelo teto, acima dos guardas, que não o viram.

Nessa altura, o misterioso ditador sem corpo achou que já havia extraído todo aquele estranho minério que havia na Terra e mandou destruir os autômatos. Sua filha havia reduzido e engarrafado o seu "noivo" Pateta para levá-lo numa bolsa... para o seu planeta. Ela e seu pai eram criaturas de um mundo distante que tinham vindo à Terra em busca desse miraculoso minério chamado "telirium".

Mickey e Tomatinho consegui-

ram embarcar no disco voador deles, sem serem percebidos. No meio da viagem interplanetária, jogaram todo o carregamento de "telirium" no espaço. Pateta, já desengarrafado e do tamanho normal, viajava ao lado da moça.

Num lugar do espaço o disco parou para descanso. Havia outras naves espaciais estacionadas no lugar. Seres de outros mundos batiam papo animadamente. A moça explicou a Mickey e Pateta que ali era a parada dos viajantes cósmicos, pois era o ponto em que nenhum astro exercia atração.

Nisso o misterioso pai da moça deu o alarma: percebera a falta da carga de "telirium", que Mickey e Tomatinho haviam jogado fora.

Mickey percebeu logo a encrenca que se formava e correu, seguido pelo Pateta, para um dos discos estacionados, antes que a moça pudesse reagir. O disco partiu velozmente rumo à Terra. A moça do outro mundo voltou à sua espaçonave e iniciou furiosa perseguição aos fugitivos: seu desleal "noivo" terráqueo e o amigo dele. Mas, ao passar pela faixa dos planetóides, sua nave espacial foi violentamente atingida por um meteorito e desintegrou-se. Era o fim dos planos da estranha criatura sem corpo e o rompimento do noivado interplanetário. Assim terminava uma das maiores aventuras dos nossos amigos, que voltavam à Terra, sãos e salvos, prontos para outra.

CUIDADO: ELES FALSIFICAM TUDO

Quando se fala em falsificação, a gente logo pensa nos fabricantes de dinheiro falso; mas há muitos tipos de falsificação. Tudo que vale ou representa dinheiro pode ser falsificado: cheques; objetos de arte, como quadros de pintores famosos; objetos valiosos, como jóias e até mesmo os famosos violinos Stradivarius são usados pelos espertalhões para iludir a boa fé alheia. No entanto, a falsificação mais comum é mesmo a do dinheiro. Apesar das penas rigorosas, ela só não é mais difundida porque é necessário grande habilidade e "know-how" (conhecimentos especializados). Um falsário que faz cédulas de dinheiro quase perfeitas pode ser considerado um artista, tanto pelo desenho da chapa como pela impressão.

Felizmente, as falsificações mais comuns são grosseiras e de fácil reconhecimento. Por exemplo, a colagem — processo usado para alterar um algarismo da nota, aumentando-lhe o valor.

Mais um conto-do-vigário que falsificação é a venda da "guitarra" (má-

quina de fazer dinheiro). Embora um pouco fora de moda, o "conto da guitarra" ainda faz algumas vítimas. Nesse caso, o comprador, que se julgava muito esperto (imagine fazer dinheiro em casa!), vendo que foi enganado, se procurar a polícia poderá ser preso... pois ele também tencionava ser falsário.

No caso da adulteração de cheques, existem vários meios de prevenção. Por exemplo, a mudança da grafia de certas quantias. Escreve-se **hum** para evitar a alteração de **um** para **cem; treis**, para evitar a alteração para **treze; deiz**, para evitar a alteração para **dezoito**, etc.

Além das falsificações mencionadas, é também muito usada a de documentos de identidade. Seja para escapar da polícia (no caso de um criminoso qualquer), seja nos casos de espionagem. Assim, todos os serviços de espionagem possuem um departamento de falsificações e reproduções, com engenheiros químicos, tipógrafos e gravadores. As falsificações têm por fim assegurar a cobertura dos agentes destacados para o estrangeiro. Um passaporte falso tem que ser perfeito. A nacionalidade atribuída ao agente é escolhida tendo em vista as línguas que ele fala.

DOS CALABOUÇOS ÀS COLÔNIAS PENAIS

O delinqüente que cumpre penas mais leves ou aguarda julgamento está **detido**, cumprindo **detenção.** Os criminosos de alta periculosidade ou os condenados a pesadas penas são encaminhados às **penitenciárias,** onde vão cumprir penas de **reclusão.** Penitenciária é, portanto, o local onde uma pessoa que errou faz (ou deveria fazer) penitência, isto é, arrependida, paga seus pecados.

Antigamente, a prisão tinha o caráter de castigo e vingança da sociedade contra o indivíduo que transgredia as normas sociais. Muitas vezes as penalidades eram mais cruéis do que os crimes cometidos pelos detentos, que sofriam nos calabouços sinistros as torturas mais horríveis e desumanas. Um dos maiores responsáveis pela humanização das instituições penais foi o marquês de Beccaria (1738-1794), criminologista italiano, precursor do Direito Penal moderno. Beccaria defendia a posição de que as penas deveriam ser proporcionais à gravidade do crime. Para ele, prevenir o crime era mais importante do que punir o criminoso, muitas vezes fruto dos próprios erros da sociedade. A obra desse ilustre jurista provocou mudanças imediatas nos sistemas carcerários da Itália, Inglaterra, França e outros países.

Uma prisão que entrou na história foi a da **Bastilha.** Construída para ser

uma fortaleza militar, foi transformada mais tarde no primeiro instituto penal da França, onde ficavam encarcerados homens ilustres e criminosos. A tomada da Bastilha, em 1789, início da Revolução Francesa, mudou o curso da história da humanidade.

Uma das penitenciárias mais famosas foi a de **Alcatraz**, em San Francisco (EUA). Situada numa ilha, era considerada à prova de fuga, tanto que os carcereiros nem usavam armas.

A prisão de **Sing Sing,** em Nova York, ficou célebre por ter sido uma das primeiras a adotar tratamento mais humanitário para os prisioneiros, chegando mesmo a formar uma turma de técnicos em programação de computadores.

A penitenciária de **San Quentin**, na Califórnia, ganhou triste notoriedade por causa de condenados

à morte executados na câmara de gás.

Atualmente, não só em outros países, mas também no Brasil visa-se à renovação do sistema carcerário. Os **Institutos Penais Agrícolas** são um novo tipo de prisão que não tem o mesmo caráter punitivo das velhas penitenciárias. São verdadeiras fazendas (o Instituto de Bauru, SP, tem mais de 350 alqueires), onde os sentenciados vivem praticamente em liberdade, esforçando-se para se reintegrar na sociedade. Ali o preso é chamado de reeducando. Para ele poder ir a um Instituto Penal, deve ter cumprido, numa prisão, a metade da pena a que foi condenado, se ela não for superior a três anos; se for superior, o reeducando deve ter cumprido pelo menos um terço da pena.

A liberdade de que gozam os reeducandos é um crédito de confiança e uma oportunidade de reintegração social que lhes oferecem essas colônias penais, deixando-lhes a escolha do seu próprio caminho. Por isso a maioria procura corresponder a essa confiança, e são poucos os reeducandos que fogem. No caso de uma fuga, eles são geralmente recapturados e perdem o direito de ficar novamente numa colônia penal.

GRANDES AVENTUREIROS

TARZAN

Edgar Rice Burroughs já havia passado dos quarenta anos e fracassara em tudo. Até que resolveu escrever. Foi sua sorte. Em 1914 seu livro "Tarzan of the Apes" (Tarzan dos Macacos) fazia enorme sucesso. Todos queriam mais aventuras do novo herói. E seu autor acabou vendendo mais de 25 milhões de livros de **Tarzan,** em 56 idiomas!

Como sempre acontece, o cinema requisitou o novo herói. Elmo Lincoln foi o primeiro Tarzan da tela, ainda no cinema mudo. Em 1930 surgiu o mais famoso de todos: Johnny Weissmuller, ex-campeão olímpico de natação. Durante vinte anos Johnny foi o herói das selvas, ao lado de sua companheira **Jane,** do filho **Boy** e da gozada macaca **Cheetah.**

Em 1929, Tarzan apareceu também em quadrinhos, desenhado por Hal Foster, o mesmo notável artista que faz o "Príncipe Valente" até hoje. Depois, em 1936, a história passou a ser ilustrada por Burne Hogarth, outro grande desenhista, que chegou a ser chamado o Michelangelo das histórias em quadrinhos.

Agora, o mais gozado de tudo: o autor de Tarzan, história de um menino inglês criado por macacos na selva africana, era um norte-americano que... nunca pôs os pés numa floresta do continente negro!

GULLIVER

Um dos livros de aventuras mais queridos pelas crianças é "As Viagens de Gulliver", do inglês Jonathan Swift (1667-1745). No entanto, ao escrevê-lo, em 1726, o escritor quis fazer um livro para adultos, satirizando os costumes de sua época e a humanidade em geral.

Lemuel Gulliver era um pacato médico que adorava viajar. Assim, ele vai ser cirurgião num navio. Um dia, naufraga e consegue salvar-se nadando para terra. Exausto, adormece e, ao acordar, está todo amarradinho. Vê, então, espantado, homenzinhos de meio palmo falando-lhe numa língua estranha. Gulliver estava em Liliput, uma terra de microanõezinhos!...

Levado ao rei, Gulliver descobre que Liliput está em guerra contra Blefuscu. Motivo da guerra: divergência sobre a maneira certa de... quebrar ovos! (É uma crítica à humanidade **muito atual**: mostra como os homens fazem guerra por motivos tolos, muitas vezes...)

Depois, Gulliver vai parar em Brobdingnag, uma terra de gigantes, onde será a sua vez de se sentir pequenininho. Suas aventuras prosseguem em outras terras estranhas, onde o autor, Swift, vai sempre ridicularizando os defeitos humanos, como a vaidade, a ambição, a mesquinharia. Enfim, é um livro para adultos... que as crianças adoram!

MIGUEL STROGOFF

A Rússia do começo do século XIX era um país assolado por rebeliões internas e ainda por cima pela invasão tártara. O czar precisava enviar uma mensagem ao irmão, grão-duque, na Sibéria. Dessa mensagem depende a salvação da Sibéria e a própria vida do grão-duque. Mas... quem levará a importantíssima mensagem?

Apresenta-se **Miguel Strogoff,** capitão dos correios do czar. Corpo de ferro e coração de ouro, corajoso e leal, Strogoff é o homem ideal para a missão. De Moscou ele parte com a mensagem real, atravessando estepes e florestas sem fim, a cavalo, a pé, de trem, e enfrentando um tufão, um urso, um quase afogamento e, o pior, o espião Ogareff, que planeja matá-lo.

Aprisionado pelos tártaros, Strogoff é torturado pelos bárbaros, que aproximam uma lâmina em brasa de seus olhos, para cegá-lo. Strogoff é então guiado pela doce Nádia, que ia à Sibéria encontrar o pai. Ivan Ogareff chega na sua frente e se apresenta ao grão-duque como sendo Miguel Strogoff. Mas nosso herói chega a tempo de desmascará-lo, entregando a mensagem salvadora que o czar lhe confiara.

Miguel Strogoff é um herói de Júlio Verne, criado em 1876. Até hoje suas aventuras emocionam, e nós não contamos todos os detalhes para não tirar a surpresa da história, quando você a ler!...

DETETIVES DE FICÇÃO

PADRE BROWN

G. K. Chesterton (1874-1936), escritor inglês, é mais conhecido como o criador de um singular personagem em seus contos policiais: o detetive **padre Brown.** A primeira coletânea de contos desse detetive simpático e diferente, "A Inocência do Padre Brown", apareceu em 1911.

O padre Brown é um dos mais interessantes detetives de ficção. Ao contrário de Sherlock Holmes, ele é um homem simples e modesto, não revelando dotes superiores de raciocínio para desvendar os casos que surgem. A intuição é a sua arma principal, aliada a uma bem-humorada candura. Como padre, ele aprendeu a conhecer bem as fraquezas e os erros humanos, podendo, graças à sua sensibilidade, avaliar as pessoas que encontra como detetive.

Amigo de Flambeau, um ex-ladrão regenerado e agora investigador, o padre Brown está sempre a par dos casos misteriosos de roubos e outros crimes, que ele invariavelmente soluciona com inteligência, mas sempre dentro de sua simplicidade bem-humorada.

MAX CARRADOS

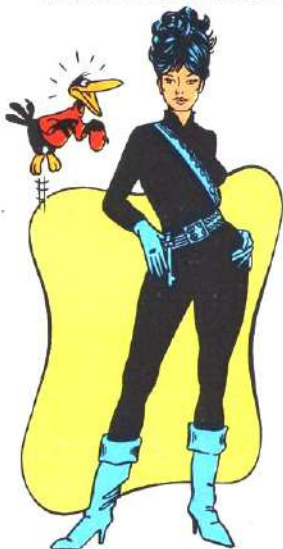
Max Carrados, personagem de novelas policiais que apareceu a partir de 1914, criado por Ernest Bramah, tinha uma característica inédita: era um detetive cego! Mas sua grande inteligência, capacidade de raciocínio e bons ouvidos supriam-lhe a falta de visão, levando-o a descobrir coisas que as pessoas de olhos bem abertos não viam. Aliás, vista boa sempre foi um requisito muito importante para motoristas, mas nunca para detetives cerebrais. Nesse ponto o autor tinha "carrados" de razão...

CHARLIE CHAN

Personagem criado pelo romancista americano Earl Biggers em 1938, **Charlie Chan,** o detetive chinês, caiu logo no gosto do público. Levado para as telas do cinema, fez sucesso, interpretado pelo ator Warner Oland. Ajudado por seu assistente Kirk Barrow, Charlie Chan resolve os casos complicados que se lhe apresentam, raciocinando sabiamente (à moda chinesa). Quando a situação requer ação rápida e enérgica, seu ajudante intervém (à moda ocidental).

As aventuras de Charlie Chan foram levadas para as histórias em quadrinhos pelo desenhista ítalo-americano Alfred Andriola.

ESPIÕES FAMOSOS

MODESTY BLAISE, A MOCINHA ATÔMICA

Modesty Blaise, de Peter O'Donnel, é uma James Bond de saias. Suas armas são igualmente incríveis, porém mais femininas: batons envenenados, pentes que atiram, colares de ouro que dão choque elétrico, vaporizador de perfume para inflar um balão de transmissões de rádio — eis algumas peças do arsenal da espiã.

Modesty é uma jovem eurasiana que usa também seu encanto como uma arma extra. "Dente de Sabre", "Modesty Blaise contra Lúcifer" são os romances onde esta invencível espiã chega a derrotar exércitos inteiros de homens duros. Suas histórias são tão avançadas que já pertencem mais à ficção científica. Dos livros foram para as telas e para as histórias em quadrinhos, alargando seu grande público.

Como se vê, os heróis vão mudando com os tempos. Sherlock Holmes, do século passado, era um tipo cerebral, quietão e espiritual, preferindo o seu violino e a sua solidão. James Bond e Modesty Blaise, ao contrário, levam uma vida dinâmica, onde o sexo oposto está sempre envolvido. Antigamente, os "mocinhos" lutavam contra assassinos e ladrões, com a cara e a coragem. Hoje eles combatem espiões e criminosos dotados de armas... atômicas!

LEAMAS

Leamas é um espião criado pelo escritor inglês John Le Carré (pseudônimo de David John Cornwell). No livro "O Espião que Veio do Frio", Leamas vive suas aventuras na Berlim soviética, onde assiste, traumatizado, à destruição sistemática de sua rede de espionagem, quando, um após outro, caem todos os seus colegas agentes. O drama psicológico e humano do espião é o ponto culminante desta fascinante narrativa.

FARQUHAR

Stanley Farquhar é o esquisito nome do não menos esquisito agente de contra-espionagem inglês criado por Ray Galton e Alan Simpson. Ele é exatamente o oposto de James Bond: nada científico, faz as coisas sempre ao contrário do que gostaria de fazer. Sua sala de trabalho fica no porão do Serviço Secreto do Departamento MI-5, ao qual pertence. Tem por hábito, após tirar o paletó, prender, com algemas, seu pulso ao braço da cadeira. Um dia faz a mesma coisa e só então percebe que esqueceu a chave das algemas em casa. Nessa imobilidade forçada, porém, vem a descobrir, com um brilho que não é de seu feitio, a solução de um projeto vital à segurança do Império Britânico. E aí começam as maiores encrencas para o engraçado herói, que aos trancos e barrancos se safa das dificuldades.

A TRAVESSIA DO ATLÂNTICO NORTE

Em 1927, a aviação não estava muito desenvolvida; daí a emoção que tomou conta do povo americano quando o jovem piloto Charles Augustus Lindbergh, de 25 anos, anunciou que tentaria atravessar o Atlântico norte, de Nova York a Paris, num vôo intercontinental sem escalas. Era, na época, uma façanha sem precedentes.

Seu avião chamava-se "Spirit of Saint Louis" e era um monoplano Ryan, com motor Wright de apenas 223 HP, a potência hoje utilizada por um automóvel. A carga que o piloto levava era apenas quatro sanduíches, dois cantis de água e 451 galões de gasolina. Lindbergh foi, então, apelidado de "Lone Eagle" (Águia Solitária).

Na manhã de 20 de maio de 1927 decolou de Long Island (Nova York) às 7h52 da manhã. Durante o dia sobrevoou o nordeste norte-americano e o Canadá e, à tardinha, na 13.ª hora de vôo, deixou o continente americano. De noite, sobre o Atlântico norte, com muito nevoeiro, teve que subir com seu modesto avião a alturas superiores a 3 300 m. Passou a noite inteira sobre a vastidão oceânica, subindo e descendo, semidesgovernado, com o olhar preso aos poucos instrumentos de vôo: bússola, altímetro, pressão do óleo, reserva de gasolina . . . e o relógio.

Ainda sobrevoava o oceano quando o dia clareou, sempre cercado de solidão e agora pela dúvida. Após

muita incerteza distinguiu, na 28.ª hora, a terra que buscava: era a Irlanda, a Europa! Fixou no mapa o roteiro: canal de São Jorge, a Inglaterra, o canal da Mancha e a França. Quase às 10 horas da noite de sábado, chegou finalmente a Paris. Após algumas dificuldades, conseguiu localizar o aeroporto Le Bourget. Os franceses, que o aguardavam numa intensa expectativa, nem deixaram que ele pisasse no solo! Foi carregado em triunfo como o grande herói que era. Na sua volta aos Estados Unidos teve que desfilar em carro aberto para que todos pudessem vê-lo e aplaudi-lo.

Lindbergh havia percorrido, sem parada, a distância de 5 800 km em 33 horas e 29 minutos, à velocidade média de 173 km horários. A coragem e o espírito de aventura de um único homem fazia a humanidade dar mais um grande passo na conquista dos ares.

A RADIOPATRULHA

"Alô! Alô! Chamando todos os carros!" Não há quem não conheça o alarma geral da Radiopatrulha. A invenção do rádio e a sua aplicação nas viaturas policiais veio facilitar a localização, perseguição e captura dos criminosos, mudando o ritmo das investigações e possibilitando maior velocidade na apuração dos fatos.

No Brasil, a Radiopatrulha foi criada em 1935. Inicialmente, os patrulheiros de São Paulo pertenciam à Força Pública e à Guarda Civil. Desde 1967, porém, eles fazem parte da Polícia Militar.

A cidade de São Paulo está dividida em cinco zonas: Centro, Norte, Sul, Leste, Oeste. Em cada uma delas existe uma sede, de onde saem as viaturas. Mas, tanto as sedes como as viaturas são supervisionadas pelo controle geral. Cada sede tem um rádio e um controlador em permanente contato com as viaturas. Assim, é possível fazer um policiamento eficiente em toda a cidade, atendendo a qualquer tipo de ocorrência.

A QUADRILHA BALDÃO

Nas terras bravias do oeste, a companhia Expresso Vailonge estava em dificuldades por causa dos constantes assaltos que sofriam suas diligências por parte de dois terríveis bandidos, os irmãos Baldão, e sua quadrilha. Mickey e Pateta foram, então, contratados para passar por bandidos e infiltrar-se no bando. Logo os nomes e as figuras de Mickey Kid e Pateta Bala apareciam nos cartazes policiais de "procura-se", divulgados pela própria companhia de diligências.

Os Baldões acharam a dupla aproveitável na quadrilha e se aproximaram. Para levar os novos membros ao esconderijo, colocaram-lhes vendas nos olhos para que eles não pudessem conhecer o caminho. Os bandidos não se arriscavam. E para pôr à prova os dois, mandaram-nos na frente no ataque a um trem. Os guardas do trem começaram a atirar e os cavalos de Mickey e Pateta, de susto, se chocaram, jogando nossos amigos no chão. Os Baldões tentaram avançar mas o fogo estava muito cerrado e desistiram do ataque. Na fuga, recolheram Mickey e Pateta, que fugiam a pé, vendaram-lhes novamente os olhos e voltaram ao esconderijo do bando.

No esconderijo, que ficava nas montanhas, os Baldões disseram que sabiam quem eram eles: dois bandidos procurados pela

polícia. E mostraram um cartaz de "procura-se" com as figuras de Mickey Kid e Pateta Bala.

— Vocês já viram isto? — perguntou um dos bandidões.

— Claro! — respondeu Pateta. — É um daqueles cartazes falsos que o chefe mandou imprimir!

— Cartazes **falsos?** — gritou o bandido, dando um pulo.

Mais uma vez, o linguarudo Pateta estragava tudo. Os Baldões perceberam que os dois eram agentes policiais infiltrados no bando e os prenderam.

— Nunca achei mesmo que vocês se parecessem muito com tipos durões! — comentou um dos bandidos.

Para devolverem Mickey e Pateta com vida, os Baldões mandaram um recado exigindo que o dono do Expresso Vailonge lhes entregasse, num desfiladeiro entre altos rochedos, o resgate de 10 mil cruzeiros. O dono não teve outro remédio e compareceu ao local com o dinheiro. Os bandidos, por sua vez, chegaram trazendo Mickey e Pateta com os olhos vendados, como sempre, montados em seus cavalos.

Feita a troca, a quadrilha afastou-se, e os nossos amigos, acompanhados pelo dono do Expresso, começaram a sair do desfiladeiro. Ouviu-se, então, um estrondo surdo. Mickey logo per-

cebeu que os bandidos tinham armado uma cilada para impedir que os três saíssem vivos dali, e tratou de fazer os cavalos arrancarem rapidamente. Graças a essa intuição, não foram esmagados por um enorme bloco de pedra que por pouco não lhes caiu em cima.

Voltando ao esconderijo, os Baldões e um comparsa contavam o dinheiro apurado, certos de que haviam eliminado "Mickey Kid" e "Pateta Bala", juntamente com o dono da companhia de diligências. Nisso, para surpresa deles, a porta do barracão foi aberta a pontapés. Quando os bandidos se voltaram, três revólveres e uma espingarda estavam apontados para eles. Era a polícia, acompanhada de Mickey e Pateta.

Sem poderem reagir, os bandidos entregaram-se, levantando as mãos. Um dos Baldões, intrigado, perguntou a Mickey:

— Como descobriu o caminho do nosso esconderijo? Você e seu parceiro idiota estiveram sempre vendados quando eram trazidos para cá ou quando eram levados para fora do esconderijo!

— Bem — explicou Mickey —, quando eu cuidava do meu cavalo, antes de ser levado daqui para ser trocado com o dinheiro do resgate, coloquei nele uma ferradura tamanho extra, para que depois pudesse seguir a trilha até aqui!

ESPIÕES DA VIDA REAL

GORDON LONSDALE

Os grandes espiões que hoje conhecemos só se tornaram famosos após seu fracasso. Se não tivessem falhado, estariam até hoje em ação, ou mesmo aposentados, e não saberíamos seus nomes. Às vezes seu trabalho é perfeito, mas um pequeno descuido leva tudo a perder. As autoridades descobrem seu verdadeiro nome, suas verdadeiras atividades, e depois o mundo todo fica conhecendo a sua história.

Os grandes espiões que conhecemos, portanto, talvez não sejam os maiores, e sim os que foram grandes, mas cometeram uma falha fatal.

Um dos espiões mais conhecidos é **Gordon Lonsdale.** Ele nasceu na Rússia e seu verdadeiro nome era Conon Molody. Depois de vários truques e disfarces, ele se transformou em cidadão canadense, indo viver em Londres com o nome de Gordon Arnold Lonsdale. E tão bem representou o papel de homem trabalhador, honesto, pacato, que, mesmo depois de descoberto pela polícia, seus amigos de Londres continuavam não acreditando que ele pudesse ser um agente secreto. Mas, até ser apanhado, esse tranqüilo "comerciante" conseguiu conhecer a organização naval da Inglaterra quase tão bem como o próprio ministro da Marinha britânica. Os estaleiros de Portland (um dos maiores do mundo) já não

eram mais um segredo inglês. Lonsdale mandava todas as informações para Moscou. Ele espionou também a maior fábrica de aviões da Inglaterra, estando sempre atualizado sobre a sua produção. Assim, durante quinze anos, forneceu segredos atômicos e industriais à União Soviética. Em 1961 a polícia descobriu suas atividades, e Lonsdale foi condenado a 25 anos de prisão. Mas só ficou três anos preso, porque em 1964 ele foi trocado por um espião inglês condenado em Moscou.

RICHARD SORGE

Outro espião genial foi o alemão **Richard Sorge**, que durante a última guerra trabalhou tão bem como adido de imprensa da embaixada alemã em Tóquio e como agente russo, fornecendo informações vitais à URSS. A decisão da Alemanha de invadir a URSS foi informada com um mês de antecedência a Moscou. Igualmente importante foi a informação de que as tropas japonesas não atacariam a Sibéria, possibilitando a transferência dos contingentes russos da frente asiática para Stalingrado e a grande vitória soviética nessa batalha. "Sorge salvou-nos a vida!", exclamou então Stálin.

Graças à sua habilidade, inteligência e astúcia, Sorge foi o único espião até hoje a merecer a edição de um selo comemorativo do correio da União Soviética.

CANARIS

Wilhelm **Canaris**, alemão, destacou-se pelo papel duplo que desempenhou no cargo de chefe da **Abwehr**, uma organização secreta que fazia parte do serviço de espionagem militar do alto comando militar das forças armadas alemãs.

Sua luta contra o regime nazista começou em 1938 e foi fértil em artimanhas. Canaris empregava vários nazistas em sua organização para disfarçar, porém, mantinha-os afastados dos seus segredos. Esses segredos eram reservados aos agentes inimigos do regime. Usando seu cargo, Canaris transmitia aos nazistas relatórios falsos, como as sabotagens de navios do Eixo no mar Negro. Ou suprimia ordens relativas à destruição de material inimigo. Enquanto esteve sob sua direção, a **Abwehr** sempre se opôs ao extermínio de adversários ou alemães suspeitos. Em 1944, Canaris foi afastado da **Abwehr.** Descobertas suas verdadeiras atividades, foi preso e executado em abril de 1945.

BOTAS DE SETE LÉGUAS

Na penetração e povoamento do Brasil, foi decisivo o papel das entradas, bandeiras e monções. Eram expedições que partiam do litoral para o interior, visando desbravar os sertões e procurar ouro e pedras preciosas. Sua expansão ocorreu principalmente nos séculos XVII e XVIII.

As entradas e bandeiras eram feitas a pé ou a cavalo, ao passo que as monções partiam em embarcações ao longo dos rios. As bandeiras, ao contrário das entradas (expedições oficiais), eram feitas por particulares. Seus componentes se chamavam **bandeirantes.** Eram homens com "botas de sete léguas", ambiciosos, mas também corajosos. Abriam estradas, exploravam territórios, fundavam vilas e, às vezes, chegavam até a expulsar invasores estrangeiros.

São Paulo ficou conhecido como a terra dos bandeirantes, por ter sido o ponto principal da partida dessas expedições. E muitos foram os bandeirantes notáveis, mas entre todos merece citação especial **Antônio Raposo Tavares.**

Nascido em Portugal, Raposo Tavares (1598-1659?) veio para o Brasil com o pai, que fora nomeado capitão-mor, e fixou-se em São Paulo. Logo começou a participar das bandeiras, viajando sem cessar. Graças às suas expedições ele assegurou para o Brasil a posse do Paraná, Santa Catarina e Rio Grande do Sul. Dali, viajando por mar, foi até o Rio Grande do Norte, onde aprisionou o governa-

dor holandês, seguindo depois para Pernambuco e Bahia.

Voltando a São Paulo, Raposo Tavares iniciou em 1647 a maior bandeira da história do Brasil: a Bandeira dos Limites.

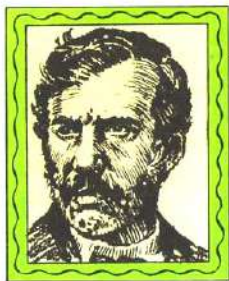
Saiu de São Paulo, atravessou Mato Grosso e seguiu rumo ao norte, chegando até os Andes, no Peru, bem fora do território nacional (dizem que ele chegou a ver o oceano Pacífico. Nesse caso, esse formidável aventureiro fez, a pé, varando sertões bravios, alagadiços e montanhas, a travessia continental). Alcançou o rio Amazonas, descendo por ele em jangadas, numa viagem que durou onze meses. Dessa bandeira participaram duzentos homens brancos e mestiços, mais de mil índios, e foram levadas 180 armas de fogo. Quando a bandeira chegou de volta a São Paulo, em 1650, todos se espantaram porque pensavam que ela nunca mais voltaria.

O MARECHAL DA PAZ

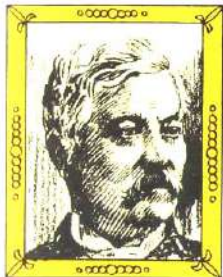
Cândido Mariano da Silva **Rondon** (1865-1958) nasceu em Mimoso, Mato Grosso, revelando desde logo seu caráter de incansável lutador. Apesar de órfão ainda criança, ele continuou seus estudos e veio ao Rio de Janeiro para entrar na Escola Militar. Em 1890 começou suas explorações pelo sertão, estudando as línguas e costumes indígenas. Rondon sempre se preocupou com os índios, defendendo-os e lutando incansavelmente pela sua preservação.

Em 1910 foi nomeado dirigente do Serviço de Proteção aos Índios, tornando-se depois presidente desse órgão. É inestimável sua ação como protetor dos índios, que lhe valeu o título de "Marechal da Paz". Mas Rondon também merece destaque como desbravador de sertões. Em 1906, ele penetrou na Argentina e na Bolívia, ligando esses países a Cuiabá e a Corumbá pelo telégrafo. Mais tarde fez o mesmo ligando o Amazonas e o Acre ao Rio de Janeiro. Em 1927 percorreu nossas fronteiras, em serviço de inspeção, desde as Guianas até o sul do Brasil. Se o seu lado humanitário é digno de elogios, não se deve esquecer Rondon como pioneiro da integração nacional. Em 1956, o Território de Guaporé passou a chamar-se Rondônia, em homenagem aos grandes serviços que Rondon prestou ao seu país.

OS DESBRAVADORES DA ÁFRICA

No início do século, a África atraía os exploradores que atravessavam seus desertos, savanas e florestas até chegarem ao coração do continente negro. Dois desses aventureiros ficaram famosos: Livingstone e Stanley. Eles ajudaram a desbravar a África.

David Livingstone nasceu na Escócia em 1813. Fez várias incursões pela África, chegando até a majestosa cachoeira do rio Zambeze, que ele batizou de cataratas de Vitória, em homenagem à sua rainha. Voltou à Inglaterra, onde foi recebido como herói, e regressou à África Oriental como cônsul. Fez novas explorações pelo interior africano, indo até onde nenhum homem branco ainda havia pisado.

Em 1866, Livingstone partiu em busca das nascentes do rio Nilo. Depois de cinco anos de duras caminhadas, o aventureiro, doente e exausto, não tinha certeza se o rio que descobrira (o Congo) era realmente o Nilo. Foi então que teve uma surpresa que ficou célebre nas histórias de aventuras reais: encontrou outro súdito britânico em pleno coração da África! Era Henry Stanley, que tinha ido à sua procura!

Livingstone continuou suas caminhadas por mais oito meses, quando então faleceu, em 1873.

Henry Morton Stanley (1841-1904) voltou à África em 1874. Sua missão: completar o trabalho de Livingstone e verificar se existia conexão entre os lagos Vitória, Niassa e Tanganica. Após muitos sacrifícios chegou ao lago Vitória. Ali foi bem recebido pelo rei de Uganda e este acabou por converter-se ao cristianismo, ao ver que aqueles europeus eram contra a escravidão do negro.

Stanley prosseguiu viagem até chegar ao lago Tanganica, onde encontrara Livingstone anos antes. Decidiu então seguir o curso do rio Lualaba, descoberto por Livingstone, até sua desembocadura. A selva era tão fechada e úmida que não se distinguia a noite do dia! Stanley enfrentou ataques de nativos e até canibais. Por fim verificou que o "rio Livingstone" era na verdade o mesmo rio Congo, cujo curso inferior já era conhecido.

Graças a esses desbravadores, a região do Congo tornou-se, em pouco tempo, um ativo centro de comércio e civilização.

DETETIVES PARTICULARES

Um serviço secreto não pode ser feito às claras... é lógico, né? Foi daí que surgiu o **detetive particular.** Ele trabalha em assuntos delicados que ninguém pode ficar sabendo... a não ser quem encomendou o serviço.

O detetive particular pode ser contratado para os mais diversos serviços, a maioria sendo bem menos emocionantes que as missões dos detetives de novelas policiais. Em geral, são casos de "campana", como dizem na gíria: seguir alguém, saber aonde vai, com quem se encontra, a que horas esteve em determinado lugar. Esses serviços são, quase sempre, encomendados por futuros sogros que querem saber que tipo de pessoa é o noivo de sua filha. Ou então por maridos ciumentos que desconfiam das esposas (coisa feia, não?).

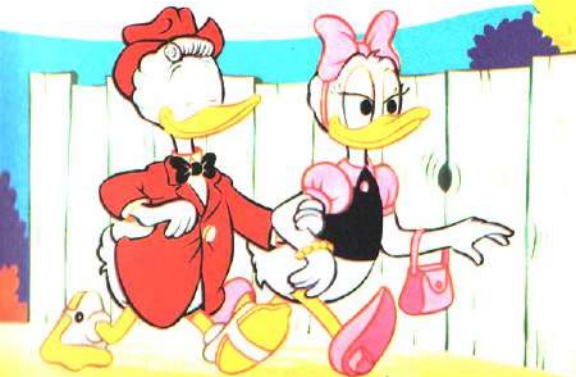
Mais raramente, acontece isto: alguém foi vítima de um roubo e só deseja reaver o objeto desaparecido, sem denunciar o culpado à polícia. Pode também ser uma busca de pessoa desaparecida: algum

parente que abandonou a família ou jovens que fugiram de casa.

As companhias de seguro são grandes clientes dos detetives particulares. É que elas têm de indenizar, normalmente, as perdas de seus clientes, mas, quando o caso é suspeito, um detetive investigará para ver se não houve fraude.

A **Agência Pinkerton** é a mais famosa e antiga das agências particulares de investigações. Foi fundada por um escocês, Alan Pinkerton, em 1850, nos Estados Unidos. Quando trabalhava como madeireiro, Alan capturou um bando de ladrões. Tornou-se conhecido e acabou sendo nomeado xerife auxiliar.

Pinkerton fundou sua agência para dar proteção às diligências da época, cujas cargas eram sempre ameaçadas por assaltantes. O detetive da Pinkerton tinha de ser bom cavaleiro e bom no gatilho. A agência buscava também ladrões a pedido da estrada de ferro Union Pacific e chegou a prender um bando que pretendia assassinar o presidente Lincoln. Durante a guerra de Secessão (1861-1865), os homens da Pinkerton fizeram também serviços de espionagem.

A Agência Pinkerton continuou após a morte do seu fundador e funciona até hoje.

A LEGIÃO ESTRANGEIRA

No século passado, quem gostava de emoções fortes e de uma boa briga tinha um endereço certo: a **Legião Estrangeira.** Criada em 1831 pelo rei Luís Filipe, era uma formação do exército francês. Sua missão: proteger os interesses do império colonial da França.

Os voluntários vinham de todas as partes do mundo. Ao inscrever-se podiam manter em segredo o nome e sua nacionalidade. Devido a isso, boa parte dos legionários era composta de aventureiros que eram pagos para lutar. Uns lutavam para viver; outros, para fugir de seu passado. Qualquer que fosse o motivo, entre eles havia uma fraternidade sem limites. Assim que entravam para a Legião, o passado de cada um era esquecido. Recebiam salário e serviam por cinco anos. Esse período podia ser renovado e então o legionário era promovido a cabo. Após dez anos passava a sargento e depois a oficial. Poucos, entretanto, chegaram ao oficialato. Seu lema era "Honra e Fidelidade" e usavam quepes brancos e dragonas de cores verde e

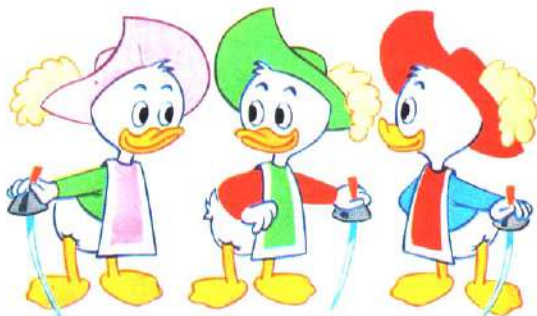
vermelha. A Legião tinha regimentos de infantaria, cavalaria e depois passou a ter também pára-quedistas.

Em 1843 começou a ser construído seu quartel-general na Argélia, num vale deserto ao sul de Oran. Em dez anos esse posto militar virou uma cidade fortificada, que preparava os recrutas para as lutas nos diferentes pontos do império colonial francês.

Entre outras lutas, a Legião participou da guerra da Criméia (1855), da campanha da Itália (1859) e da independência do México. Em 30 de abril de 1863 três oficiais e 62 legionários resistiram contra 2 000 soldados mexicanos numa fazenda chamada Camerone. Um a um, cada legionário tombou morto. A partir de então, "faire Camerone" passou a significar "resistir até o fim", na gíria dos legionários.

No dia 30 de abril de 1967, a bandeira tricolor foi hasteada pela última vez e a Legião Estrangeira deixou definitivamente o Saara, encerrando um apaixonante capítulo do livro da aventura.

GRANDES AVENTUREIROS

OS TRÊS MOSQUETEIROS

"Os Três Mosqueteiros" (que acabaram sendo quatro) é o mais famoso romance de "capa e espada". Assim são chamadas as aventuras dos tempos em que a moda era usar capa e a arma era a espada. O mais famoso escritor do gênero foi o francês Alexandre Dumas que em 1844 publicou "Os Três Mosqueteiros".

A história começa em 1625, quando o rei de França era Luís XIII e o cardeal Richelieu o político mais importante. **D'Artagnan,** jovem fidalgo, vai a Paris, ambicionando tornar-se mosqueteiro, ou seja, membro da guarda do rei. (Os mosqueteiros usavam **mosquetes,** antiga arma de fogo mais pesada que a espingarda, daí o nome.)

Ali ele conhece **os três mosqueteiros,** com quem forma um quarteto inseparável. O gigantesco **Porthos** é falador; **Athos** é melancólico; **Aramis** é o cérebro do grupo. Os quatro têm como lema "Um por todos, todos por um", e juntos conseguem salvar a honra da rainha Ana da Áustria contra as maquinações de Richelieu.

Ao fim de muitas aventuras, Porthos casa-se com uma rica mulher, Aramis

torna-se padre e Athos continua mosqueteiro, ao lado de D'Artagnan. As aventuras destes quatro simpáticos valentes continuaram em dois romances: "Vinte Anos Depois" e "O Visconde de Bragelonne".

ROCAMBOLE: DE BANDIDO A HERÓI

Vocês já ouviram falar em **Rocambole,** não é? Mas não falamos do doce em que vocês talvez estejam pensando. Rocambole é um personagem criado e publicado pelo escritor francês Ponson du Terrail entre 1850 e 1870. Era um aventureiro ousado, gaiato e esperto, e não um sujeito enrolado como poderia parecer pelo nome.

Rocambole era um garoto pobre e órfão, criado nas ruas de Paris. Revoltado contra a sociedade, cresceu no caminho do mal, praticando toda sorte de crimes e empreendendo fugas arriscadas e incríveis. Depois de fazer "misérias", um dia cai nas malhas da polícia, é condenado à prisão com trabalhos forçados. Mas uma de suas vítimas tem para com ele um gesto de piedade, e Rocambole converte-se inesperadamente. Ao sair da prisão, é outro homem. Passa a utilizar sua astúcia, experiência e ousadia em defesa dos bons e dos injustiçados, tornando-se um "mocinho".

As façanhas deste aventureiro deram origem ao termo **rocambolesco,** que significa algo "cheio de lances imprevistos; de enredo fantástico"

AGENTE X-9

O **agente secreto X-9**, de 1934, é uma das grandes criações artísticas de Alex Raymond. Como agente do FBI, em sua luta contra o crime, X-9 não se limita a combater os criminosos, mas se infiltrá entre eles, usando seus métodos. Mais que um defensor da lei, ele é inimigo do crime, implacável e perturbador. O fato de ser conhecido só por X-9 e de agir sempre sozinho aumenta seu mistério. Como em suas outras histórias, Alex Raymond cerca seu herói de belas mulheres, mas X-9, imperturbável, cumpre sua missão.

RIP KIRBY

R**ip Kirby** (conhecido entre nós por **Nick Holmes**), de 1946, foi a série que Alex Raymond passou a desenhar após a guerra. Rip é um detetive "gentleman", que não depende só da força para resolver seus casos. É um intelectual que joga xadrez, conhece música e entende de bebidas. É ajudado em suas aventuras por Desmond, um punguista regenerado, que também é o seu mordomo. Com a morte de Raymond em 1956, a série passou a ser desenhada por John Prentice, que se mostrou um digno continuador de Alex.

O ESPÍRITO

O **Espírito,** de 1940, criado por Will Eisner, é um detetive diferente. Denny Colt, um criminologista, perseguindo um cientista maluco, acaba sendo "vítima" na explosão do labo-

ratório secreto desse cientista. Julgado morto, ele é enterrado no cemitério de Wildwood com a colaboração do inspetor Nolan e de sua filha, Ellen, e de Ebony, o negrinho ajudante de Denny. A sua tumba é ao mesmo tempo casa e esconderijo, de onde ele sai para perseguir os criminosos, que o julgam de fato "um espírito". É um personagem completamente fora do comum, não só pela sua originalidade, como também pelo desenho inovador de Eisner. Suas enquadrações se antecipam ao cinema: cortes, angulações, detalhes e "close-ups", bem como o humor sempre presente, fazem parte desta série uma autêntica criação e obra pessoal do seu autor.

INSPETOR MAIGRET

O **Inspetor Maigret**, de 1930, criado por Georges Simenon, forma com Sherlock Holmes e Hercule Poirot o trio mais respeitável da literatura policial. Maigret, filho de camponeses franceses, é um profundo conhecedor dos bairros de Paris, apreciador de

uma boa cerveja. Sua figura com capa, guarda-chuva e pito na boca firmou um dos tipos clássicos da literatura detetivesca.

"O VELHO"

Outro detetive interessante é **o velho** (The old man in the corner), criado pela escritora Baronesa Orczy. Sentado numa mesinha no canto de uma confeitaria, onde ele faz ponto diariamente, tomando chá, este detetive anônimo soluciona os casos que lhe são apresentados, sem visitar a cena do crime, sem interrogar os suspeitos, apenas usando o seu raciocínio. Não só é o detetive mais curioso pelo seu método de trabalho, mas também pelo fato de não ter nome nas histórias. É conhecido simplesmente como "o velho".

O DESFILADEIRO DA NEBLINA

Um indivíduo pouco conhecido chamado Eric Fongoon estava enriquecendo rapidamente na Europa. Seu negócio: vender grande quantidade de diamantes autênticos, em operações clandestinas, pela metade do preço. O derrame de diamantes atingia vários países e chamou a atenção da PI (Polícia Internacional), que destacou o seu agente Mickey para investigar o caso.

Acompanhado do Pateta, Mickey foi, numa noite, no seu incrível veículo "Coisa", abordar e inspecionar o luxuoso iate de Fongoon fundeado numa baía. Enquanto ouvia a conversa de Fongoon com alguns compradores de diamantes, foi atacado por um guarda-costas e não viu mais nada. Ao acordar, viu-se em meio a um deserto africano.

Graças ao seu microtransmissor-receptor disfarçado num botão do sobretudo, Mickey entrou em contato com Pateta, que foi num instante socorrer o amigo. Novamente a bordo do "Coisa", Mickey chamou a chefia da PI, informando que o que ouvira de mais suspeito na conversa de Fongoon era um tal "desfiladeiro da neblina" e, portanto, tentaria localizá-lo.

Em contato com os nativos da região, Mickey conseguiu algumas informações.

Vasculhando a região indicada pelos indígenas, Mickey e Pateta descobriram um desfiladeiro no alto de um chapadão, coberto de denso nevoeiro. Procurando um local para pousar o aparelho, viram um grande lago e, ao lado, um pequeno tanque. Preferiram pousar no tanque, mas, surpresos, notaram que não se tratava de um tanque e, sim, de uma enorme cúpula de vidro tapando uma cratera.

Mickey logo percebeu que estava na pista de algo verdadeiramente grande e espantoso como jamais vira um agente da PI. Descendo as escarpas do desfiladeiro, atravessaram a densa camada de nevoeiro e viram no fundo, onde a visibilidade era normal, um fabuloso palácio antigo em ruínas, incrustado nas pedras, e que deveria ter milhares de anos. Ao longo do desfiladeiro havia uma pista onde estava pousado o avião de Eric Fongoon.

— Cruzes! — exclamou Mickey. — Então é aqui que ficam as lendárias minas do rei Salomão! Isto tudo é fabuloso!

O velho palácio ficava na frente da mina. Mickey e Pateta entraram cuidadosamente e o mistério começava a aclarar-se. Abaixo daquela gigantesca lente que haviam visto na superfície havia um laboratório e um complicado sistema de enormes lentes. Eric, assistido por comparsas, obrigava uma moça a operar um computador. Pela conversa deles, nossos amigos perceberam que a jovem, dra. Doorna, era uma cientista e o laboratório fora construído por ela para pesquisas, até que Eric e sua quadrilha descobriram o lugar. E, com a captação de energia solar em grande quantidade, eles fabricavam diamantes. A fabricação só era possível ao meio-dia, com o sol incidindo perpendicularmente nas lentes. E como era quase meio-

dia, Eric tinha pressa em forçar a cientista a operar o mecanismo.

— Ninguém jamais captou tanta energia solar junta — explicava a dra. Doorna. — Isso pode ser perigoso. As rochas atingirão pressão e temperatura elevadíssimas e a mina poderá explodir!

— E daí? — respondia Eric, impaciente. — Desta vez quero obter uma tonelada de diamantes deste poço!

Mickey precisava salvar a dra. Doorna, mas não poderia domi-

nar todo o bando. Então saiu da mina e foi até a "Coisa", escondida nas proximidades. Com um possante jato de raio laser, abriu uma vala, desviando as águas lamacentas do lago próximo até a grande lente de captação solar. Logo a água fluiu para a lente até cobri-la, tapando o sol.

No subterrâneo, os criminosos estranharam e saíram para verificar a anormalidade. Mickey aproveitou a ocasião para chegar ao lugar das lentes e retirar a cientista. Nisso, Eric e seus asseclas removeram a lama da lente de superfície e o sol começou a passar pelo conjunto de lentes internas, concentrando-se num poderoso feixe luminoso que queimava como maçarico de solda. Esquentando a água que havia penetrado pela lente de superfície, formou vapor e pressão dentro da caverna.

Mickey e Pateta trataram de sair do lugar, levando a cientista, quando foram interceptados pelos criminosos, que voltavam à sala das lentes. Mas nesse mesmo instante as paredes e colunas da mina começaram a desmoronar com a grande pressão que se formou, atingindo Eric e seus comparsas. Mickey, Pateta e a dra. Doorna mal tiveram tempo de correr até a "Coisa" e levantar vôo, saindo do desfiladeiro. No mesmo instante, uma explosão surda sepultou para sempre a mina com seus mistérios e lendas.

ESPIONAGEM INDUSTRIAL

Era uma vez uma princesa que viajava usando um vasto chapéu. Dentro dele iam... bichos-da-seda, para um amigo hindu! Foi assim que o segredo da seda saiu da China. De outra maneira, jamais os europeus suspeitariam que um material tão fino era fabricado por lagartas. Este é um exemplo clássico de **espionagem** industrial.

A porcelana foi outro segredo muito bem guardado pelos chineses... até o século XVIII. Fabricavam-na da melhor qualidade há milhares de anos. Inúmeros espiões ocidentais foram enviados à China para aprender a fórmula, até que um padre jesuíta a conseguiu e enviou à França. Os ingleses, por sua vez, a roubaram dos franceses, e hoje a China só consegue manter ainda o segredo da fabricação da porcelana cor-de-rosa.

Nos Estados Unidos, mais de quarenta firmas vivem hoje só da venda de aparelhos eletrônicos para espionagem. São prodigiosas miniaturas: rádios do tamanho de uma caixa de fósforos, máquinas foto-

gráficas disfarçadas em anéis ou relógios de pulso e microfones do tamanho de uma azeitona!

Fusões de indústrias, aumentos de capital, descobertas científicas, planos de publicidade, lançamento de novidades, são alguns objetivos da espionagem.

Um dos casos famosos foi o do projeto do avião Concorde. Em setembro de 1971, a Inglaterra expulsou 105 funcionários da embaixada russa acusados de espionagem. Os russos construíram um supersônico idêntico ao Concorde, mas que apresentava uma série de problemas técnicos. O intuito dos espiões era obter os dados sobre a estrutura do Concorde.

Na realidade, até o projeto do próprio avião fora tirado dos ingleses pela rede de espionagem "Bolha de Ar", descoberta em 1965. Esta rede operou quatro anos num sistema quase perfeito, transmitindo os projetos dentro de tubos dentifrícios ocultos em esponjas de plástico.

A espionagem industrial está hoje tão avançada que os especialistas acham que o jeito mais eficaz de se manter um segredo é este: dividi-lo entre várias pessoas. Cada uma sabe uma parte do projeto, e apenas uma o conhece totalmente.

MOCINHOS E BANDIDOS,

Em 1734 **Daniel Boone** começou a virar lenda ao chegar às solidões inexploradas dos montes Apalaches. Isto aconteceu no território dos Estados (que iam ficar Unidos). Depois chegaram os colonos pioneiros e em 1848 estourava a "corrida do ouro" rumo à Califórnia. Toda essa região, das Dakotas até o golfo do México, passou a ser chamada de "far-west", isto é, o "oeste distante". Dizia um refrão popular: "Não há lei a oeste de Kansas City. Não há Deus a oeste de Fort Scott".

No velho oeste a necessidade é que fazia a lei. **Billy Brooks,** antigo marginal e depois xerife, provou sua "conversão" eliminando quinze malandros logo no primeiro mês de serviço; **Bill Hickok,** cuja companheira era **Calamity** (Calamidade) **Jane,** era outro xerife durão.

O mais durão de todos, porém, deve ter sido o legendário **Wyatt Earp,** que viveu de 1848 a 1929. Ele recebeu do juiz de Abilene sua primeira insígnia de xerife e a fez brilhar pela sua coragem, destreza e lealdade. Earp era tão forte quanto hábil no gatilho. Certa vez, em Dodge City, deu tremenda surra num texano de quase 100 qui-

XERIFES E ÍNDIOS

los. Participou também do tiroteio mais célebre da história do oeste. Cenário: O. K. Corral. Ali, ao lado do irmão e do também famoso **Doc Holliday,** Wyatt enfrentou o bando Clanton, uma família que comandava **trezentos** bandidos do Arizona!...

Outro xerife célebre foi **Bat Masterson,** o "almofadinha". E houve também xerifes de mau caráter como **Pat Garett,** que fuzilou seu amigo, o célebre marginal **Billy the Kid,** pelas costas. Billy the Kid foi o maior espalha-brasa do oeste nos idos de 1870.

Havia ainda os bandoleiros gênero "Robin Hood", que roubavam dos ricos para dar aos pobres. Os mais conhecidos foram os irmãos **Jesse** e **Frank James.**

Com o surgimento do cinema, confundem-se os personagens reais com os imaginários. **Buffalo Bill,** por exemplo, existiu mesmo: era o apelido do coronel Bill Cody, que interpretou sua própria vida num dos primeiros filmes do gênero. **Tom Mix,** o famoso "mocinho" do cinema, fora antes xerife e "Texas Ranger" (vigilante texano) na vida real.

E os índios? Ah, os famosos peles-vermelhas merecem um capítulo à

parte. Foram muito injustiçados, sabem? Sempre apresentados como vilões nos livros e filmes, a verdade é que eles estavam simplesmente defendendo a terra que lhes pertencia. Se havia algum invasor ou "vilão", era o próprio homem branco, essa é que é a verdade! Pouco resta, hoje, dessas grandes e nobres raças: Sioux, Cheyennes, Apaches, Comanches. O grande massacrador de índios, general Custer, com seus setecentos homens, foi por sua vez massacrado por mais de 2 000 Sioux chefiados por **Sitting Bull** (Touro Sentado).

Um dos grandes heróis peles-vermelhas foi **Jerônimo,** ou Goyathlay, último chefe apache da tribo dos Chiricahuas. Revoltou-se contra os tratados injustos impostos pelos brancos e passou a atuar entre o Arizona e o México, roubando gado, sobretudo. A reserva territorial dos Chiricahuas era perto do México e nesse país Jerônimo e seus homens tinham seus esconderijos. Ficou na história a fuga que ele e seus companheiros iniciaram em 1866, perseguidos pelo general Crook e sua tropa. Livraram-se afinal dessa perseguição, mas foram então caçados, já no México, por tropas locais durante todo o verão de 1886, escapando sempre!

MULHERES DE CORAGEM

A coragem e o espírito de aventura não são exclusividades dos homens. Antes e depois de Joana d'Arc, muitas heroínas inscreveram seus nomes na história.

Apenas um ano depois do notável feito de Lindbergh, a americana **Amélia Earhart** também cruzava o Atlântico, num avião pilotado por Wilmer Stultz, em 1928. Em 1937, Amélia partiu para uma viagem ao redor do mundo, pilotando um Lockheed Electra. Quando voava rumo à ilha de Howland, a 4 100 km no sul do Pacífico, ela teve dificuldades com alguns instrumentos de vôo. A guarda-costeira norte-americana recebeu mensagens comunicando a emergência, e concluiu que Amélia estava fora de rota. Depois disso não se teve mais notícia alguma da corajosa aviadora, que desapareceu nessa viagem.

Outra mulher que ficou afamada por seus vôos solitários é a brasileira **Ada Rogato.** Em outubro de 1951, Ada partiu, num pequeno monomotor, para um vôo de amizade e boa vizinhança pelas Américas. Sua primeira escala nos Estados Unidos deu-se em San Diego, Califórnia. Nessa viagem percorreu 51 074 km em 346 horas e chegou ao círculo polar Ártico, onde viu o sol da meia-noite.

AGÊNCIAS DE ESPIONAGEM

Dois agentes secretos levando uma bela mulher para facilitar-lhes a tarefa até parece romance ou filme de espionagem — mas não é nada disso, amigos! Essa foi a primeira missão de espionagem registrada pela história (1 251 anos a.C.). Segundo a Bíblia, Josué mandou dois emissários a Jericó para espionar; e eles, com a ajuda da bela Rahad, tiveram êxito.

Como vemos, a espionagem é bem antiga, mas nunca existiu de maneira organizada. Era sempre iniciativa de uma pessoa, um rei ou rainha, ou um chefe militar. Só no século XIV, o rei Eduardo III da Inglaterra estabeleceu o primeiro serviço secreto organizado. E seu sucessor, o rei Henrique VII, foi o primeiro a usar a espionagem em país estrangeiro em tempo de paz.

No mundo moderno, as agências ou serviços de espionagem surgiram com as guerras, especialmente a Primeira Grande Guerra. A princípio, precárias e inexperientes, essas agências transformaram-se,

com o tempo, em poderosas organizações. Uma das mais conhecidas é a **CIA** dos Estados Unidos. Contando com mais de 10 000 funcionários, a CIA (Agência Central de Inteligência) tem sua sede num grande edifício onde recebe e arquiva os relatórios de seus agentes espalhados pelo mundo inteiro. Os Estados Unidos também têm a sua agência de contra-espionagem, o FBI, para descobrir e impedir o trabalho de espiões. Outra agência famosa é o **KGB,** da União Soviética. É considerado o serviço de espionagem e contra-espionagem mais poderoso do mundo. Tem 700 000 funcionários, a maior parte dos quais atua dentro de suas fronteiras, pois acumula as funções da CIA e do FBI americanos. O KGB (Comitê de Segurança do Estado) é também responsável pela ordem interna do país. Essa é uma das características dos serviços de espionagem existentes hoje em dia: não se dedicam apenas a espionar os outros países. Agem dentro da própria nação, vigiando seus cidadãos — censura de correspondência de suspeitos, serviços de escuta nos telefones, etc. — para manter a segurança dos seus respectivos governos.

POLÍCIA MONTADA

Certamente vocês já leram algo sobre a afamada Polícia Montada Canadense. Sua fama de há muito ultrapassou as fronteiras do país e a figura dos policiais a cavalo patrulhando montanhas e vales nevados ou cobertos de florestas entrou nos livros e até nas histórias em quadrinhos.

A **Royal Canadian Mounted Police** foi instituída em 1873 com a finalidade de manter a lei e a ordem nas fronteiras de Manitoba e Rochosas canadenses, um vasto território selvagem naquela época. Atualmente possui dezessete divisões por todo o Canadá. Suas operações são dirigidas diretamente do quartel-general de Ottawa. Membro da Organização Internacional de Polícia Criminal, mantém escritórios em Londres e Washington.

Para ingressar nessa instituição é necessário ser cidadão inglês ou canadense e ser engajado por um período mínimo de cinco anos. Os recrutas são formados nas cidades de Ottawa e Regina e, após o treinamento, são enviados para qualquer região do país, exceto para o extremo oeste, onde o serviço é voluntário.

Hoje a Polícia Montada usa veículos mais velozes, em vez de cavalos. A última classe de recrutas de cavalaria da corporação graduou-se em 1966.

AVENTUREIROS SOBRE QUATRO RODAS

Você sabe que, quanto maior a velocidade de um carro, maior o perigo enfrentado por seu motorista. Agora (já pensou?), um carro a... 350 quilômetros por hora? Pois os carros de corrida Fórmula 1 alcançam essa velocidade. Eles são a elite dos carros de corrida e só uns trinta pilotos no mundo têm licença da FIA (Federação Internacional de Automobilismo) para dirigi-los. Um desses trinta é o brasileiro Emerson Fittipaldi. Com apenas 25 anos de idade ele se tornou campeão mundial de Fórmula 1 em 1972, o mais jovem piloto a conseguir esse título.

O automobilismo é, sabidamente, um esporte perigoso. Desde as primeiras corridas de automóveis até os modernos bólidos de Fórmula 1 e os que disputam o Campeonato Mundial de Marcas, grandes campeões têm desaparecido nas pistas de corrida. Um simples erro de pilotagem ou uma falha mecânica imprevisível são suficientes para acontecer um grave acidente. E muitas vezes a infelicidade de um piloto leva de roldão outros corredores. Por isso, um piloto de corrida é um verdadeiro aventureiro, um homem que vive sempre com a vida por um fio.

MICKEY E O VESPA VERMELHA

Quando a onda de crimes aumentou na cidade e o coronel Cintra, o chefe de polícia, se via em palpos de aranha para defender a população, surgiu um super-herói misterioso e científico chamado **Vespa Vermelha**, que começou a acabar com a reinação dos malfeitores. Ele usava uma túnica vermelha dotada de asas e propulsores, com o que voava rapidamente para qualquer parte.

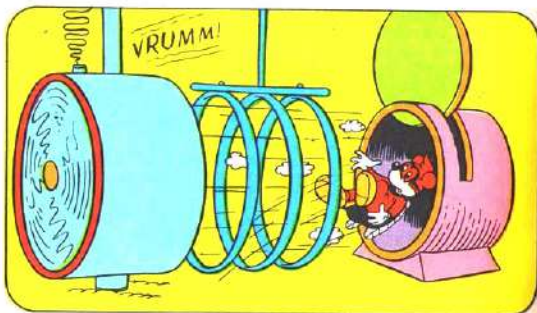
Um belo dia, porém, Vespa Vermelha desapareceu e os criminosos voltaram a agir. Mickey foi encarregado pela polícia de encontrar o super-herói. Felizmente, o Pateta estava trabalhando como jardineiro na casa do Vespa e levou Mickey para lá, numa motoneta voadora. Sim, porque a casa do Vespa ficava no céu, entre densas nuvens... digna de um super-herói científico como ele.

— Faz vários dias que ele não chega em casa. Não sei onde ele está — informou o Pateta.

Nos visores do painel de controle da cidade apareciam diversos pontos onde estavam ocorrendo crimes e acidentes. Era dali que o Vespa via tudo o que se passava, para poder aparecer no local no momento exato. Numa das telas Mickey viu uma cena estranha num morro fora da cidade. Parecia uma rampa clandestina de lançamento de foguetes, com torres de rádio e antenas de radar.

Encontrando uma túnica igual à do Vespa, mas de tamanho menor, Mickey vestiu-a e voou em direção às misteriosas instalações, para investigar. Chegando ao local, parou, intrigado, diante de uma espécie de turbina.

— Parece um ventilador enorme — pensou. — Mas pra que serve isto?

A resposta veio em seguida. A turbina foi ligada e Mickey foi sugado violentamente para

dentro de um cilindro de aço. Em seguida, um guindaste ergueu o cilindro e o colocou no nariz de um foguete, que foi disparado, levando seu atônito passageiro para o espaço sideral.

— Eh, eh, eh! Somos geniais! — riu o homem que disparou o foguete por controle remoto. — Esse novo Vespa fará companhia ao outro!

— Nosso plano, desta vez, não falha! — disse o comparsa.

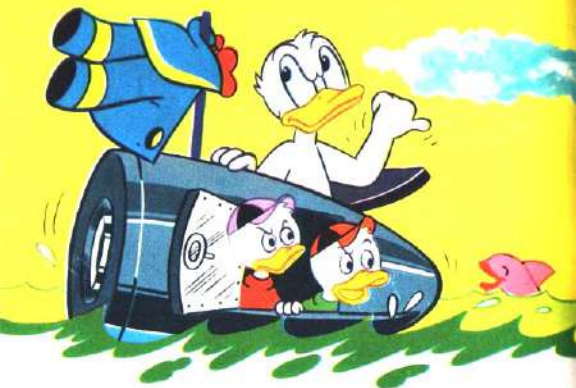
Eram Ted Tampinha e Kid Monius (que às vezes usa outros nomes, como Maldonado), uma perigosa dupla de ladrões. Foram eles que deram sumiço no poderoso Vespa Vermelha, atraindo-o para a armadilha como fizeram com Mickey.

E por falarmos em Mickey, ele viajou milhões de quilômetros pelo espaço infinito, até que o foguete entrou em órbita de Marte. Ali viu outro foguete igual circulando. Como Mickey já suspeitava, era Vespa Vermelha, que estava em sérias dificuldades por falta de oxigênio. Mickey entrou em contato com ele pelo rádio do foguete e conseguiu emparelhar as naves. Vespa Vermelha pôde, assim, tranferir-se para a nave de Mickey, que chegara em boa hora.

Graças aos excepcionais conhecimentos científicos de Vespa, eles conseguiram pousar os foguetes na superfície de Marte. Ali, trabalhando ativamente, desmontaram os foguetes e construíram uma pequena espaçonave triangular.

— Com isto voltaremos à Terra — explicou Vespa a Mickey. — Os foguetes não poderiam aterrissar suavemente ao chegarmos de volta à Terra.

Retornando a bordo da espaçonave, Vespa Vermelha e Mickey foram imediatamente à procura de Ted Tampinha e Kid Monius, que, apanhados de surpresa (eles pensavam ter-se livrado do Vespa para sempre), nem tiveram tempo de reagir, sendo logo dominados e entregues à polícia. E Vespa Vermelha despediu-se, desaparecendo no céu num piscar de olhos, para somente tornar a aparecer quando outra situação extremamente grave exigisse sua presença.

VOANDO À LUA NAS ASAS DA IMAGINAÇÃO

Antes de Neil Armstrong dar seu primeiro passeio na Lua, alguém já tentara a mesma viagem, em 1865. Só que com as asas da imaginação. Nesse ano Júlio Verne lançava "Da Terra à Lua", seguida de "À Volta da Lua", em 1870. Foi a primeira história séria sobre uma viagem espacial.

Um grupo de artilheiros entusiastas, membros do "Gun Club", dos Estados Unidos, resolve fazer um enorme canhão, o Columbiad, para lançar uma bala até a Lua levando três homens a bordo. O canhão, de ferro fundido, pesa 68 040 toneladas, e a bala-astronave, de alumínio, tem 3,65 m de altura e 2,74 m de largura. Essa cápsula tem quatro vigias de vidro lenticular (em forma de lente) para dar total visão do espaço aos tripulantes.

Baseando-se no conheci-

mento científico de sua época, Verne foi o pioneiro da astronáutica de ficção. Uma de suas mais notáveis previsões foi o uso de foguetes partindo da base da cápsula e estourando do lado de fora para refrear a velocidade do projétil. Hoje é comum o uso de retrofoguetes para corrigir o curso da astronave em sua trajetória.

Na história de Verne, a bala é desviada por um bólido antes de chegar à Lua. Ela contorna o satélite e volta ao espaço. Quando seus tripulantes calculam estar no ponto neutro de atração entre a Terra e a Lua, acionam os foguetes pretendendo chegar à Lua. Mas, para sua surpresa, retornam à Terra, caindo no mar e sendo salvos por uma fragata americana. Exatamente como iria acontecer de verdade mais de um século depois!

O HOMEM DA BOLA DO TEMPO

As histórias em quadrinhos também tiveram seus visionários do futuro. Nas aventuras de Brick Bradford, aparecidas nos anos 30, o herói viaja numa "bola do tempo", ou **cronosfera**. Trata-se de uma modernização do romance "A Máquina do Tempo", do inglês H. G. Wells, de 1895. Mas a cronosfera de Brick é mais aperfeiçoada: acelera e desacelera, fazendo correr em seu velocímetro os anos e os séculos. Com ela, Brick pode ir facilmente ao futuro ou voltar ao passado, explorando todos os recantos da Terra e também as estrelas mais distantes.

A bola do tempo também tinha uma base científica. Segundo as teorias de Einstein, o espaço e o tempo são grandezas interligadas, dependendo uma da outra. Assim, ao varar velozmente o espaço, a cronosfera de Brick rompia também as barreiras do tempo.

MARCO POLO

Nascido em 1254 em Veneza (Itália), **Marco Polo** foi educado como um príncipe. Com dezessete anos viajou com o pai e o tio até a Armênia e a Geórgia. Depois o jovem ingressava numa caravana, iniciando longa marcha através do deserto de Gobi (Mongólia). Após quatro anos chegam à Grande Muralha da China. Em homenagem ao viajante branco, o Grande Khan dá festas em barcas radiantes de luzes e em carros dourados puxados por elefantes. Marco logo se torna amigo do "dono da Ásia".

Mais tarde, Marco Polo é feito embaixador do príncipe do Tibete. Comandando uma frota de quinze navios, recebe a missão de proteger o rei da Pérsia numa longa viagem. Nessa viagem Marco conhece a Cochinchina, Sumatra, Ceilão e a costa dos pescadores de pérolas de Malabar, em dois anos de aventuras.

Após 25 anos de ausência, Marco Polo regressa a Veneza, onde nova aventura o aguarda: a guerra contra os genoveses. Durante um combate naval, cai prisioneiro. Na prisão, aproveita o tempo para ditar a um companheiro seu "Livro das Maravilhas", que se tornaria famoso. Ali narra suas viagens, deixando precioso documento da época medieval.

ALEXANDRA, A ANDARILHA

Alexandra David-Neel foi, desde os quinze anos, uma grande andarilha. Nascida em 1868, na França, aos quinze anos viajou a pé até a Holanda, embarcando dali para a Inglaterra. Aos dezenove foi à Suiça de trem e dali chegou à Itália... a pé.

Na década de 1890 recebeu uma herança e foi para o Ceilão e a Índia, onde aprofundou seus estudos de sânscrito. Tornou-se escritora e professora da Universidade de Bruxelas, mas seu amor às andanças continuou: foi à Grécia, Espanha, África do Norte, Marrocos, Argélia, Saara... quase sempre a pé!

Em 1910 atravessou a Índia e em 1912 escalou o Himalaia. Seu sonho era chegar ao Tibete, templo mundial da religião budista, que Alexandra seguia. Após muitas tentativas e longos anos de aventuras pela Ásia, tomou novamente o rumo de Lhassa, capital tibetana. Acompanhada de um lama (sacerdote tibetano), ela viajou — a pé, para "variar" — mendigando comida e dormindo onde lhe dessem abrigo. Sofreu até ataques de bandidos e conseguiu, após 3 000 quilômetros de dificuldades, alcançar o Tibete, em 1924, com 56 anos de idade!

Alexandra viajou ainda pela Manchúria, China e Sibéria, e só veio a falecer em 1969, com a idade de 101 anos.

Moral da história: **andar** faz bem à saúde!

POLÍCIA RODOVIÁRIA

Do alto de uma lombada, binóculo em punho, o patrulheiro observa o fluxo de veículos. Motoristas imprudentes, queda de barreiras, acidentes — qualquer anormalidade, enfim, e lá está a Polícia Rodoviária para tomar as providências necessárias.

A Polícia Rodoviária é uma corporação que, graças à boa organização e à qualidade de seus integrantes, granjeou o respeito da população. A Patrulha Rodoviária Federal foi fundada em 1935. Era então chamada Polícia de Estrada. Em 1942 já se apresentava como uma corporação organizada, com 74 inspetores. Em 1965 tinha 1 014 inspetores e era dotada de modernos equipamentos: motocicletas, peruas, estações móveis e fixas de radiocomunicação, radares para fiscalização de infrações, etc.

Há também as polícias rodoviárias dos Estados, que patrulham rodovias de jurisdição estadual. A Polícia Rodoviária de São Paulo foi criada em 10 de janeiro de 1948. Seus homens passaram a usar farda cáqui, mais apropriada à maioria das estradas da época, de terra batida. As botas serviam para proteger as pernas dos policiais quando estivessem pilotando motocicletas.

Para ser admitido na Polícia Rodoviária, o candidato a patrulheiro deve passar por rigorosas provas de seleção.

A CONQUISTA DOS PÓLOS

A CONQUISTA DO PÓLO NORTE

O século XIX chegava ao fim e o homem ainda não conhecia os pólos da Terra, regiões desoladas, cobertas de gelo perpétuo e frias demais para abrigar vida humana. Foi então que um tenente da Marinha americana chamado **Robert Edwin Peary** começou a explorar as solidões árticas a partir de 1886. Suas descobertas geográficas conquistaram o reconhecimento do governo, e isso facilitou o financiamento de suas novas expedições. Numa delas chegou a perder oito dedos dos pés por congelamento. Mas nunca desistiu do seu objetivo: chegar até o pólo Norte.

Em 1908, no navio "Roosevelt", Peary chegou à Groenlândia e provou que essa terra era uma ilha. Ali ficou até 1.º de março de 1909, quando partiu com seus homens, famílias de esquimós e cães do Ártico, rumo ao pólo. Só os mais resistentes agüentaram prosseguir viagem. No fim, restavam apenas o ajudante pessoal negro de Peary e quatro esquimós. Em 6 de abril alcançaram finalmente o pólo Norte, a extremidade

setentrional do eixo terrestre, numa região totalmente coberta de gelo. Em 1910, Peary publicou seu livro "Pólo Norte", onde conta suas aventuras cheias de perseverança e coragem. Por seu feito foi agraciado com o título de almirante, em 1911

O HOMEM NO PÓLO SUL

Conquistado o pólo Norte, faltava ao homem chegar ao pólo Sul. Mas o marco zero meridional da Terra era mais difícil de ser atingido por situar-se no meio de um extenso continente gelado, a Antártida. Muitos denodados exploradores atacaram aquelas solidões, desde Dumont d'Urville, francês (1837), até Shackleton, inglês (1907-1909), que cruzou a grande barreira de gelo de Beardmore, a maior geleira do mundo, chegando a 180 quilômetros do pólo.

Em 1911, no mês de outubro, quando começa a primavera polar, o explorador norueguês **Roald Amundsen** estabelecia sua base num extremo da grande barreira de gelo. Partiu dali levando 52 cães, cinco trenós, ótimo equipamento e provisões para dois anos. Em nove semanas fez o percuso de 1 500 quilômetros e, a 16 de dezembro do mesmo ano, atingia o pólo Sul, a 90 graus de latitude sul — o extremo meridional do eixo da Terra.

Ao mesmo tempo, uma expedição inglesa chefia-

da pelo capitão **Robert Falcon Scott** tentava também a façanha de descobrir o pólo Sul. Sua base estava montada a 110 quilômetros do local de onde partira Amundsen. Mas a expedição de Scott encontrou muitos contratempos na caminhada e só chegou ao pólo um mês depois de Amundsen, sofrendo um doloroso impacto ao ver a bandeira norueguesa plantada no gelo polar.

Vencidos, arrasados, com a morte na alma, Scott e seus quatro companheiros iniciam a longa e penosa viagem de retorno. O inverno já havia voltado e um vento cortante fustiga o grupo. Esgotados, os homens vão caindo um após outro. Os três sobreviventes, Scott, o tenente Bevers e o doutor Wilson, não têm mais forças para continuar. Mesmo quando lhes faltam apenas 20 quilômetros para chegar a um dos depósitos de mantimentos, levantam sua última tenda e ali se instalam à espera da morte.

Somente em novembro de 1912 foram encontrados os seus corpos, bem como as palavras escritas por Scott antes de morrer: "Se nesta empresa demos voluntariamente nossas vidas, foi pela grandeza e honra de nosso país".

Depois desses pioneirismos heróicos, o continente antártico passou a ser regularmente explorado. O homem que mais se notabilizou nessa tarefa foi o almirante americano Byrd, que durante quarenta anos se dedicou à exploração do continente gelado.

"JAHU":
UM VÔO PARA A HISTÓRIA

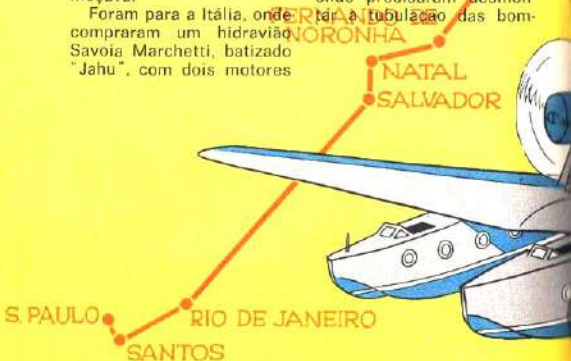
A viagem do hidravião "Jahu" foi uma corajosa aventura vivida por brasileiros, que ficou na história de nossa aviação. Começou em outubro de 1926 com a partida de Gênova, Itália, visando à travessia do Atlântico.

Em 1926, o aviador João Ribeiro de Barros convidou seu amigo, capitão Newton Braga, do Exército, para que juntos tentassem a travessia do Atlântico. Era uma aventura arriscada para a época, quando a aviação no Brasil mal começava.

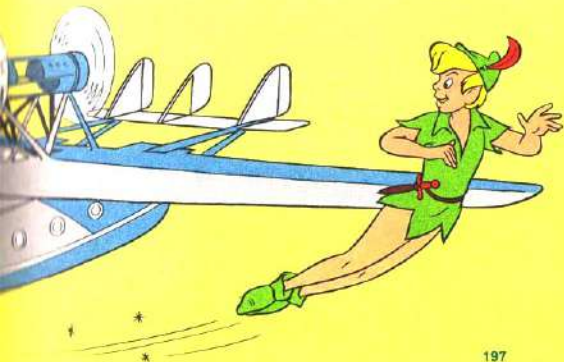
Foram para a Itália, onde compraram um hidravião Savoia Marchetti, batizado "Jahu", com dois motores de 525 HP, 24 metros de envergadura e 16 de comprimento, ao preço de 200 contos de réis — um bocado de dinheiro naquela época.

Já em Alicante, na Espanha, fizeram uma aterrissagem forçada: um dos motores estava falhando. Após rápido conserto, seguiram para Gibraltar, onde os motores tiveram que ser desmontados. Havia sabotagem: puseram sabão no tanque de gasolina.

A 25 de outubro chegaram às ilhas Canárias, onde precisaram desmontar a tubulação das bom-

GÊNOVA

has de gasolina. Depois foram festivamente recebidos em Porto Praia, ilhas do Cabo Verde, e ali ficaram alguns dias. Quando iam seguir viagem, a 14 de novembro, viram que as balsas do hidroplano estavam cheias de lodo e parasitas, impedindo a decolagem. Ao tentarem limpar os cascos, quebraram-se algumas cavernas da estrutura dos botes. Resultado: só em abril do ano seguinte conseguiram levantar vôo rumo a Fernando de Noronha... e ali chegaram rebocados por um navio, depois de partir-se uma hélice, já perto da ilha!

Por fim atingiram Natal, no Rio Grande do Norte, em princípios de maio de 1927. Rumo ao sul, receberam homenagens em todas as cidades por onde passaram, até São Paulo, onde chegaram a 2 de agosto, quase **um ano** depois da partida de Gênova!

O "Jahu" goza de merecida aposentadoria no Museu do Ipiranga, em São Paulo. O piloto Ribeiro de Barros, o navegador Newton Braga e o mecânico Vasco Cinquini fizeram toda a travessia, e os tenentes Cunha, Negrão e Mendonça, em diferentes etapas, também participaram do vôo. A todos esses bravos bandeirantes do ar, a nossa homenagem!

HIERARQUIA POLICIAL

No Brasil, a polícia criminal é atribuição do governo estadual. O chefe de polícia é o **secretário da Segurança Pública,** nomeado pelo governador. Ao secretário da Segurança estão subordinados os dois grandes ramos policiais: a Polícia Civil e a Polícia Militar. Vamos tratar aqui da Polícia Civil.

Sendo as funções policiais múltiplas e complexas, o secretário da Segurança Pública dispõe de auxiliares diretos. Esses colaboradores, que recebem a delegação dos poderes policiais do Estado, são os **delegados de polícia.** Mas os delegados não podem trabalhar sozinhos e por isso têm, sob suas ordens, auxiliares e **agentes de execução,** como os escrivães de polícia, investigadores, operadores de telecomunicações e carcereiros. Como cada Estado tem uma organização policial própria, vamos apenas citar a de São Paulo, considerada das mais organizadas.

Para que a ação da polícia chegue com eficácia a todo o território estadual, este está dividido em Regiões Policiais. As delegacias regionais estão sediadas numa cidade gran-

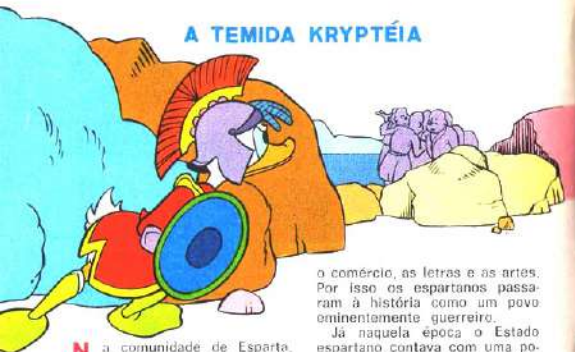
de, abrangendo uma região do Estado. Cada regional está subdividida em **seccionais** e estas abrangem todos os **municípios** da região. Em cada município há uma delegacia de polícia. O subdelegado (só no interior) tem competência dentro de seu **distrito.**

Os delegados de polícia são bacharéis em direito, admitidos na carreira policial mediante concurso. Há ainda o delegado substituto, que não faz parte do currículo policial e exerce seu cargo em comissão. A graduação do delegado vai da 5.ª à 1.ª classe e, por último, a classe especial, a mais elevada da carreira. O delegado em início de carreira é de 5.ª classe. Dali ele vai subindo de classe em classe, por antiguidade e por merecimento. Para a classe especial, porém, o critério de promoção é unicamente o do merecimento.

Na escala hierárquica, o **delegado geral de polícia** é o superior de todos os outros delegados; é o chefe da Polícia Civil. A ele estão diretamente subordinados os **diretores gerais de polícia**, que chefiam as diretorias policiais: **Degran** (Departamento Regional de Polícia do Grande São Paulo); **Derex** (Departamento Regional de Polícia de São Paulo Exterior, que abrange Santos e todo

o litoral do Estado); **Derin** (Departamento das Delegacias Regionais de São Paulo Interior); **DEIC** (Departamento Estadual de Investigações Criminais) e **DEOPS** (Depto. Estadual de Ordem Política e Social).

Ao diretor do **Degran**, que engloba a capital e cidades-satélites, estão subordinadas as Delegacias Secionais da região, a Delegacia Especializada de Menores e o Serviço de Proteção e Previdência; ao **Derex** subordinam-se as respectivas secionais; ao **Derin**, as Delegacias Regionais do interior, e a estas, as respectivas secionais; ao **DEIC** as delegacias especializadas deste departamento (Crimes contra a Pessoa, Crimes contra o Patrimônio, Investigações Gerais, Capturas e Pessoas Desaparecidas), a Divisão de Arquivos e Registros Criminais e os Recolhimentos de Presos da Capital; ao **DEOPS**, as respectivas delegacias especializadas e a Divisão de Arquivos e Registros Especiais.

A TEMIDA KRYPTÉIA

Na comunidade de Esparta, na Grécia antiga, a maior preocupação das autoridades públicas era preparar os jovens para a guerra. A cultura física era supervalorizada, em prejuízo de outras atividades, como o comércio, as letras e as artes. Por isso os espartanos passaram à história como um povo eminentemente guerreiro.

Já naquela época o Estado espartano contava com uma polícia secreta, a temida **Kryptéia**, cuja missão era descobrir e desbaratar as tentativas de revolta por parte dos **hilotas** — prisioneiros de guerra reduzidos a escravos do Estado.

O FEITIÇO DA MARCHA-À-RÉ

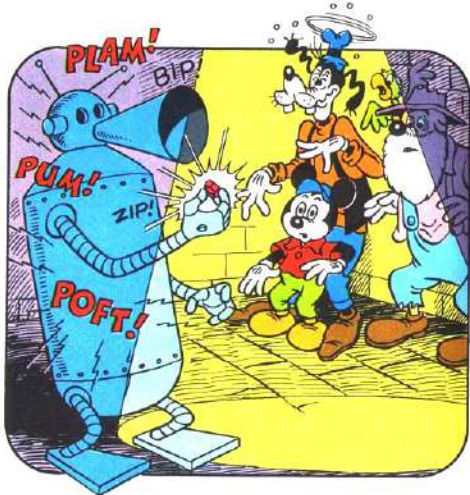
Certo dia, um papagaio chegou à casa de Mickey, gritando assustado e dizendo coisas ininteligíveis:

— Grãã! Otruc é opmet! Ogol mahnev!

Até aí nada de mais. O estranho é que o louro voava de costas, isto é, para trás.

Com a ajuda do Pateta, Mickey acalmou o papagaio, mas ele insistia em repetir palavras estranhas. Então levaram-no ao professor O. Bidu, que identificou o bichinho como um espécime raro do Alto Amazonas. Como o professor também não entendia o que o pássaro dizia, resolveu gravar aquelas palavras e tocar a fita bem devagar. Mas, ao voltarem a fita, entenderam tudo. "Otruc é opmet" era "tempo é curto"; "ogol mahnev" era "venham logo", ditos ao contrário. E o papagaio completou a mensagem, dada sempre de trás para a frente:

— Situação desesperadora... venham logo! Zé das Selvas.

Mickey lembrou-se, então, de um amigo que ficara conhecendo no Alto Amazonas, nos Andes peruanos, o Zé das Selvas. Acompanhado do Pateta e do Pluto e levando o louro, partiu de avião para o sítio do Zé das Selvas. Antes de pousar no sítio, o avião foi atingido por um estranho raio e caiu num pantanal. Felizmente, todos saíram inteiros, e não tardaram em encontrar o Zé das Selvas amarrado a uma das colunas de um templo indígena em ruínas.

Zé das Selvas explicou que tudo ia bem no sítio, até que apareceu um estranho monstro enfeitiçador. O monstro enfeitiçava as pessoas e os animais e suas vítimas começavam a andar para trás, zonzas. E Mickey concluiu que aquele papagaio também deveria ter sido atingido pelo tal monstro.

— O monstro anda à cata de pedras iguais a esta — disse Zé, entregando uma espécie de cristal a Mickey. — Ganhei-a de um nativo há tempos. Dizem que tem propriedades mágicas. Pode ser que o monstro esteja atrás disto. Guarde a pedra você, Mickey.

Nisso, Pluto pressentiu algo lá fora e saiu latindo. Ao sair, deu de cara com o monstro e parou, intrigado. No mesmo instante, o monstro — que era na verdade um robô — descarregou um facho de luz brilhante e Pluto, atordoado, começou a andar para trás. Depois foi a vez do Pateta, que também foi atingido. O que o Zé das Selvas julgava tratar-se de um feitiço era, na verdade, um poderoso raio desconhecido, inventado por algum gênio do mal.

Mickey conseguiu escapar do raio, mas a pedra brilhante em seu bolso foi detectada pelo robô, que saiu em sua perseguição. Na fuga, Mickey deixou a pedra cair. O robô parou, recolheu-a e, então, o reflexo do cristal, atingindo-lhe os olhos, causou um estranho efeito. O monstro eletrônico estremeceu,

descontrolou-se e afastou-se rapidamente, andando de costas. Assim foi até o laboratório de onde era controlado, trombando com complicados aparelhos e destruindo tudo à sua passagem. Terminou atropelando o cientista que seguia e controlava os passos do robô através de um painel de controle dotado de visor. Quando parou, estava totalmente desconjuntado. E vocês sabem quem era esse cientista? O famigerado professor Gavião, o cientista do mal!

Ele havia construído o laboratório nas montanhas e criado o robô para procurar a lendária pedra mágica dos índios midaiúques. Ela, segundo velhas narrativas, tinha a propriedade de transformar terra em ouro. Seria uma espécie de pedra filosofal.

A pedra, afinal, fora encontrada. Era o cristal que estava com o Zé das Selvas. Mickey fez um teste, iluminando, com o reflexo do cristal, um tijolo das ruínas. Ficaram todos entusiasmados quando viram o tijolo tomar a cor dourada, mas logo verificaram que a única transformação ocorrida era apenas quanto à cor. A pedra filosofal, assim, continuava não passando de pura lenda. Pior foi para o professor Gavião, que perdera tempo construindo todo aquele laboratório e o robô a troco de nada. Se tivesse usado sua inteligência para algo mais útil e construtivo, talvez tivesse lucrado alguma coisa. Tudo o que ele ganhou foi uma vaga no xadrez.

SUPER - HOMEM

Quase inexistentes até 1929, as aventuras em quadrinhos alcançaram tamanho sucesso na década seguinte que dos jornais passaram às revistas em quadrinhos. A princípio só republicando as histórias dos jornais, as revistas demoraram algum tempo para apresentar seus próprios heróis. Foi assim que, em 1938, nasceu o **Super-homem** — o homem de aço.

Com texto de Jerry Siegel e desenhos de Joe Shuster, o Super-homem causou grande impacto e obteve estrondoso sucesso. O último sobrevivente do longínquo planeta Krypton, o Super-homem é dotado de poderes quase ilimitados. Invulnerável, voador, penetrando as paredes com sua visão de raio X, ele é o terror dos criminosos. Após tirar a capa e a malha marcada com o famoso "S", sob a identidade do repórter Clark Kent, ele se faz passar por tímido e medroso para melhor ocultar seu segredo.

FANTASMA

O **Fantasma,** de 1936, escrito por Lee Falk, é um herói misterioso e quase sobrenatural, mas que de fantasma ou fantasmagórico não tem quase nada. Usa máscara e

uma malha justa como roupa. Sua característica principal é não ser apenas um homem, mas uma dinastia estabelecida no século XVI. A missão de justiça do Fantasma passa de pai para filho. Sempre acompanhado de seu fiel cão Capeto e, às vezes, ajudado pela tribo Bandar, de pigmeus negros, o Fantasma ainda continua a empolgar milhões de leitores com suas aventuras.

MANDRAKE

Mandrake, o mágico, criado em 1934 por Lee Falk e Phil Davis, surgiu no palco da história em quadrinhos com sua casaca e cartola, reproduzindo a figura típica do mágico de teatro daquela época. Com seu ajudante, **Lotar,** um negro gigantesco, Mandrake logo conquistou a platéia. A princípio ele não só atuava na mente dos adversários, confundindo-os por meio do hipnotismo, mas também sobre a natureza. Com o tempo esses poderes foram reduzidos a simples truques hipnóticos, mas isso não diminuiu sua popularidade. Até hoje Mandrake resiste à mudança das gerações e da moda graças à capacidade de adaptação de Lee Falk. Na década de 50, por exemplo, o fenômeno dos discos voadores fez Mandrake presenciar a visita de seres de outros mundos à Terra e viver aventuras no planeta Magno. Na década seguinte, com a

onda do agente secreto 007, Falk inventou a Inter-Intel, uma organização anticrime internacional.

JIM DAS SELVAS

Jim das Selvas, de 1934, criação de Alex Raymond, o grande desenhista de Flash Gordon, é um caçador de feras e explorador. Sempre acompanhado de seu fiel ajudante, Kolu, e da bela Xangai Lil, suas façanhas se desenrolam na Malásia, Índia e Extremo Oriente. Com o tempo, a luta contra os traficantes de marfim nas selvas passa para um cenário maior, em que Jim enfrenta agitadores internacionais e piratas de toda espécie, em aventuras cheias de imprevistos e peripécias empolgantes.

MISS MARPLE

Miss Marple, detetive de saias, é obra do senso de humor de Agatha Christie. Uma velhinha de cabelos brancos, que passa a maior parte do tempo tricotando junto da lareira, é o retrato perfeito da tia velha, com seus bondosos olhos azuis, o vestido preto de renda, alegre e vivaz, e apaixonada por casos misteriosos, que ela adora resolver apenas com o raciocínio.

Mas Jane Marple não só usa a cabeça e a sua grande experiência humana, mas também é obrigada a agir para impedir o crime ou prender o criminoso. Não lhe faltam coragem e agilidade para tanto. Ela conhece os mais diversos venenos, todos os tipos de armas e sabe defender-se quando necessário — tudo isso sem perder o ar inocente que a faz parecer inofensiva e frágil. Nada escapa a seus olhos míopes, mas vigilantes. Quando a situação se torna difícil, ela não hesita em bater em retirada estratégica — pedalando velozmente a sua bicicleta.

HERCULE POIROT

Hercule Poirot é o mais famoso detetive criado por Agatha Christie. Belga de nascimento, mas vivendo em Londres, Poirot é de pequena estatura, cabeça em forma de ovo,

careca e bigode ruivo sempre cuidadosamente encerado nas pontas. Veste-se impecavelmente e usa sapatos lustrosos e pontudos. Tem verdadeira mania de ordem nos mínimos detalhes, que é a base de seu raciocínio lógico nas investigações. Fala constantemente nas "pequeninas células cinzentas do cérebro". Apreciador de iguarias finas, ele se delicia mais em resolver os casos misteriosos que a Scotland Yard não consegue deslindar. Seu companheiro — uma espécie de Watson de Sherlock Holmes — é o capitão Hastings que, apesar de acompanhá-lo de perto, acaba sempre "por fora", porque Poirot se compraz em guardar suas deduções só para si, revelando-as só no final, depois que o caso foi esclarecido e capturado o criminoso.

É inevitável a comparação entre Poirot e Holmes. Ambos deixam para o fim o resultado de suas prodigiosas elucubrações, mas Holmes é mais modesto que Poirot. Este é a própria imodéstia em pessoa e a sua autoconfiança não se abala nem diante do mais impenetrável mistério. Contudo, conquistou a simpatia de milhões de leitores graças ao seu tipo frágil e ao seu bom humor sempre presente.

DICK PETER

Por volta de 1938 até mais ou menos 1945, um detetive criado no Brasil obteve grande sucesso. Não só através de romances policiais, mas também pelas novelas em capítulos transmitidos diariamente pelo rádio. Esse detetive se chamava **Dick Peter**. Criação de Ronnie Wells, ele vivia intrigantes aventuras, ajudando o inspetor Morris e o sargento Cross a deslindar os mais diversos crimes. Argúcia, imaginação e raciocínio, além de uma certa dose de bom humor, eram as armas com que Dick Peter elucidava seus casos.

Apesar da atmosfera anglo-saxônica e do nome do seu autor, em verdade, Dick Peter era obra do escritor Jerônimo Monteiro (1908-1970), que ousou criar o único detetive brasileiro e despertar interesse por um gênero pouco cultivado entre nós: o romance policial.

Na série radiofonizada, Dick Peter era vivido pelo próprio autor. Dick Peter também apareceu em quadrinhos, primeiro em faixas diárias desenhadas para um jornal por Abílio Correia, em 1947; e depois em forma de revista, em 1948, com desenhos de Messias de Melo. Mais tarde, Jaime Cortez deu prosseguimento à série. Dick Peter apareceu também em livros.

GUERREIROS MERCENÁRIOS

Mercenários são soldados profissionais que prestam serviço a um país estrangeiro, sob contrato, em períodos de guerra ou dificuldades de natureza militar. Durante a Renascença, os soldados suíços combateram a favor de vários reinos. Por isso, ainda hoje o Vaticano utiliza para sua proteção a famosa **guarda suíça.**

O exemplo clássico do uso de profissionais para a defesa de territórios foi a Legião Estrangeira da França.

O mercenário mais conhecido de todos foi Thomas Edward Lawrence, o célebre **Lawrence da Arábia,** nascido na Inglaterra em 1888. Apaixonado pelo Oriente, tornou-se agente político inglês e arqueólogo na Síria. Oferecendo seus serviços a diferentes xeques e príncipes árabes, conseguiu libertar o povo do Oriente Médio contra o domínio turco nessa região.

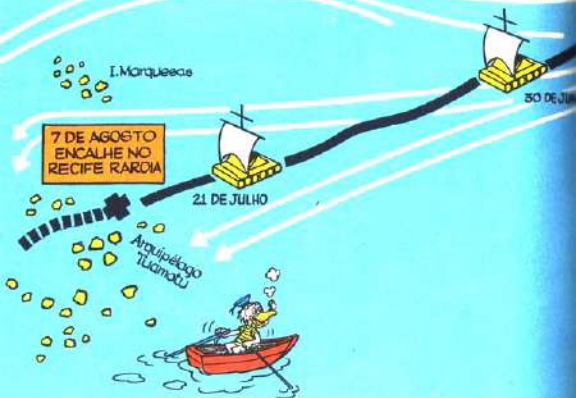
Em 1914, Lawrence idealizou um império árabe, aliado ao Reino Unido britânico. Entre 1917 e 1918 organizou um exército de beduínos (árabes do deserto) e participou da conquista da Palestina, entrando vitorioso em Damasco, capital da Síria.

O grande aventureiro, que escapara de perigos sem conta nos campos de batalha, veio a falecer da maneira mais prosaica: num acidente com sua motocicleta, em 1935.

EXPEDIÇÃO KON-TIKI

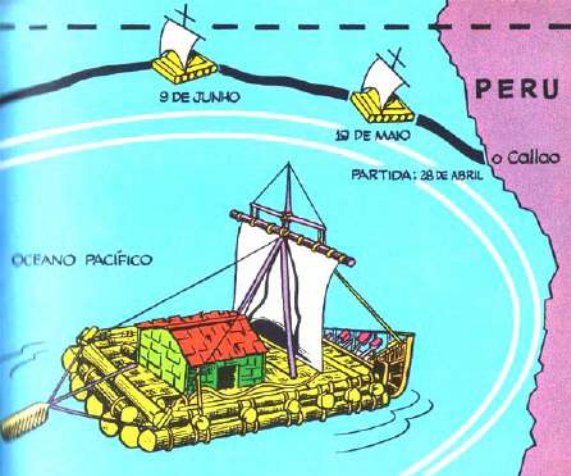
Uma das maiores aventuras modernas foi a expedição Kon-Tiki. O norueguês Thor Heyerdahl viajou 8 000 quilômetros numa jangada tripulada por seis homens e um papagaio. Foram 101 dias sobre as ondas do Pacífico, do Peru até a Polinésia.

Tudo começou assim: o jovem naturalista Thor fora procurar espécimes animais e vegetais na ilha de Fatuhiva, do arquipélago das Marquesas, na Polinésia. Um velho nativo lhe contou, então, antigas lendas sobre viajantes que chegaram às ilhas pelo ano 500 d.C. Eram homens brancos que vieram pelo mar a bordo de um **pae-pae** (uma jangada), chefiados por Tiki, o filho do Sol, que se tornou um grande deus-chefe dos polinésios.

De volta à Noruega, Thor estudou as antigas civilizações da América do Sul, pois achara muita semelhança entre as imensas

estátuas de Tiki, que vira nas selvas da Polinésia e as gigantescas esculturas dos deuses incas do Peru. Um dia, lendo sobre as lendas peruanas, encontrou: "Virakocha é um deus inca, cujo nome original era Kon-Tiki. Ele foi o rei-Sol dos lendários 'homens brancos' que deixaram ruínas colossais ainda existentes às margens do lago Titicaca".

Conta a lenda que certo dia um chefe inimigo atacou e trucidou os brancos, conseguindo salvar-se apenas Kon-Tiki e uns poucos aliados. Eles escaparam para a costa do Pacífico e desapareceram sobre o mar, rumo ao ocidente.

Thor Heyerdahl verificou, então, em cartas de navegação, que havia fortes correntes marítimas entre o Peru e as ilhas polinésias. Pois elas serviriam para provar sua teoria: que Tiki e seus homens haviam povoado a Polinésia no ano 500 d.C. Mas **como** iria ele demonstrar isso? Refazendo a viagem de Kon-Tiki atra-

vés de 8 000 quilômetros pelo oceano Pacífico... numa jangada!

Quando anunciou sua teoria e a decisão de prová-la, Thor Heyerdahl foi chamado de louco. Nunca chegaria lá! A jangada iria desmanchar-se no meio do oceano; os ventos levariam a jangada para o pólo Sul. E ele nunca encontraria companheiros para aquela viagem maluca!

Poucos dias depois já haviam aparecido quatro voluntários: Knut Haugland, telegrafista; Torstein Raaby, pára-quedista; Herman Watzinger, engenheiro; e Erik Hesselberg, pintor e navegador.

Foram para o Peru e começaram a fazer a jangada em Callao, no litoral. Ali se apresentou um novo voluntário, Bengt E. Danielssen, etnólogo, que voltava de uma expedição pela selva. O grupo partiu, finalmente, de Callao, em meio a muitas festas, no dia 28 de abril de 1947.

A viagem foi cheia de peripécias, como era de se esperar. Afinal, eram

seis homens numa jangada, atravessando o oceano Pacífico... Encontraram peixes nunca vistos; um bando de baleias ficou por mais de quatro horas brincando ao lado deles; toda manhã a jangada amanhecia com uma porção de peixes-voadores que durante a noite caíam sobre ela (fornecendo uma ótima refeição da manhã); pegaram tubarões a unha; tiraram fotos às pampas.

Mas nem tudo foram rosas. Uma violenta tempestade quase encerrou a viagem antes da hora, deixando os aventureiros meio arrasados e desviando bastante a jangada de sua rota. Por fim, após 101 dias de viagem, pisaram terra firme, vivos e felizes por terem cumprido o que tinham decidido fazer: quase 1 500 anos depois, repetiram a viagem do deus-Sol Kon-Tiki!

COMUNICAÇÕES SECRETAS

Mensagens cifradas são fáceis de escrever e difíceis de decifrar. Por exemplo, que diz esta mensagem?

A solução está na própria máquina de escrever. É só substituir as letras da mensagem acima pela letra à esquerda de cada uma delas, no teclado da máquina.

Aprisionada numa prisão fortemente guardada, Maria, rainha da Escócia, ainda mantinha uma linha de comunicação com seus partidários exteriores através de pequenos recipientes à prova de água, escondidos nos tampões dos barris de vinho que entravam em sua cela ou dela saíam.

CONTRABANDO E CONTRABANDISTA

Muitos heróis e detetives da televisão, cinema e quadrinhos vira e mexe estão às voltas com perigosas quadrilhas de contrabandistas. O que é, afinal, o **contrabando?** Claro, não é o sujeito que trabalha contra o bando. É o ato de importar ou exportar mercadorias sem o conhecimento e a licença das autoridades competentes; vale dizer, sem pagar os impostos alfandegários devidos, burlando o fisco.

Dentro do conceito genérico de contrabando está compreendido o **descaminho**, que é o ato fraudulento pelo qual se evita, no todo ou em parte, o pagamento dos impostos alfandegários, com a diferença de que no descaminho há a cumplicidade das autoridades aduaneiras encarregadas da fiscalização.

O contrabando era praticado no Brasil desde o descobrimento, pois havia muitos interessados no pau-brasil. Mas só após a independência surgiu uma legislação brasileira para reprimir essa prática.

Quem faz contrabando é contrabandista. Esse crime é punido pelo Código Penal brasileiro com reclusão de um a quatro anos. Mas a pena é duplicada se o contrabando é praticado por via aérea, isto é, com o emprego de avião, pois, neste caso, a fiscalização fica mais difícil.

CONTOS-DO-VIGÁRIO

No livro "Crônica da Polícia e da Vida do Rio de Janeiro", o delegado Fernando Bastos Ribeiro narra como surgiu o chamado **conto-do-vigário.** Chegou ao Brasil, em 1814, Antônio Teodoro, homem de fala macia e pose de grão-senhor. Fez-se amigo das famílias tradicionais cariocas e dos comerciantes mais prósperos. Aos poucos, entre uma conversa e uma contradança nos salões elegantes, foi contando por que tinha vindo para o Brasil.

Era o único herdeiro — dizia ele — de um tio muito rico, que havia falecido havia pouco em Portugal. A fortuna imensa obrigara-o a abandonar Lisboa por causa da ganância de alguns parentes e amigos. Tinha deixado lá um procurador e brevemente chegariam seus baús e arcas carregados de moedas de ouro.

A história do tio rico fez sucesso. Meses depois de sua chegada, Teodoro segredou a amigos que a de-

mora do procurador o estava deixando em dificuldades. Choveram oferecimentos de dinheiro e o moço foi aceitando e vivendo muito bem, durante um ano inteiro, na promessa das moedas do tio. Até que um major da polícia descobriu e pediu informações a Portugal sobre Antônio Teodoro. A resposta foi curta e clara: "Antigo malandro, muito conhecido na rua do Ouro, aqui em Lisboa".

Teodoro foi preso e depois sumiu, mas o **conto-do-vigário** estava lançado. É que o tal "tio rico" do Antônio seria um vigário, ou seja, um padre. Hoje a expressão **vigarice** ou **vigarismo** indica a arte de lesar o próximo por meio de tapeações. Existem inúmeros tipos de contos-do-vigário. Vamos citar os mais conhecidos:

"Bilhete premiado" ou **"toco-mocho"**: dois ou três malandros vendem um bilhete de loteria, supostamente premiado, por uma soma menor. Alegam que o dono dele, sendo um "caipira", não sabe como descontar o bilhete (na verdade, o "caipira" é um dos vigaristas). Quem compra o bilhete é chamado de **otário** na linguagem popular. E o bilhete? Como pode estar "premiado"? Muito simples: o bilhete ou a lista dos números sorteados são adulterados pelos malandros antes de aplicarem o golpe.

Outros contos-do-vigário conhecidos: o da "guitarra" (de que já falamos anteriormente quando tratamos de falsificações), o da Santa Casa, o da "casca-

ta", o do violino, o do legado, etc. No tempo dos bondes houve quem vendesse os antigos coletivos para ingênuos endinheirados que vinham do interior e esperavam obter grandes lucros com a venda das passagens... Até o viaduto do Chá, em São Paulo, já foi "vendido"! Nem a gigantesca torre Eiffel de Paris escapou: ela teve mais de um entusiasta comprador... O "vendedor" foi um veterano vigarista conhecido, entre outros 23 nomes falsos, como o "conde" Víctor Lustig.

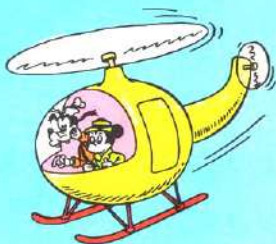
O sinônimo técnico de vigarice é **estelionato,** e é sob este nome que o nosso Código Penal trata do assunto. Quem pratica estelionato — o vigarista — é **estelionatário,** e está sujeito à pena de reclusão de um a cinco anos. O ingênuo que cai nesses contos, conforme vocês já viram, é o **otário.**

Quando os contos-do-vigário ficam muito conhecidos, os malandros inventam outros. Por isso, amigos, muito cuidado com "negócios da China" oferecidos por desconhecidos... se não quiserem ser otários, fazer papel de bobo e, ainda por cima, perder dinheiro!

A CIDADE QUE AFUNDAVA

Numa de suas andanças pelo mundo, Mickey e Pateta sobrevoavam um dia, de helicóptero, uma região montanhosa antiga e pouco conhecida. De repente, avistaram, à beira de um lago, uma cidadezinha cercada de altas muralhas. Ficando curiosos, resolveram pousar na cidade. Mas, ao passarem pela muralha, cheia de casamatas militares, foram alvejados a tiros. Mesmo com o helicóptero bastante danificado, conseguiram aterrissar na cidade.

A recepção que ali tiveram foi bem diferente, bastante amistosa. Pimpão, o burgomestre, a autoridade máxima da cidade murada, recebeu-os pessoalmente. Ele acabara de apresentar sua filha Tina aos forasteiros e começava a contar o que acontecia ali, quando se ouviu um ruído surdo e o chão tremeu.

— Este é justamente o nosso problema — explicou o burgomestre. — Nossa cidade está afundando. Esses abalos começaram logo depois que o vizinho ducado de Melancolândia restaurou a muralha. Esta cidade é livre, mas estamos encravados dentro do território do ducado. Eles nos cercaram há séculos. Depois, a velha muralha foi derrubada e fizemos um tratado com Melancolândia. Podíamos, então, entrar e sair passando pelas terras do duque. Agora o prazo do tratado venceu e queremos renová-lo, mas Melancolândia ergueu novamente a muralha cercando nossa cidade. Seus soldados ficam de sentinela dia e noite e não nos deixam sair para falar com o duque.

Mickey dispôs-se a ir procurar o duque, valendo-se do helicóptero. A jovem Tina, que conhecia o castelo do duque, dispôs-se a servir de guia. A empreitada era perigosa e Mickey mandou adaptar uma blindagem

no corpo do helicóptero.

À noite, o helicóptero levantou vôo, pilotado por Mickey e levando também Pateta e Tina. Ouvindo o ronco do aparelho, a guarda melancolandesa da muralha abriu as baterias antiaéreas com o auxílio de holofotes. Antes que fossem atingidos, Mickey fez o helicóptero descer velozmente, simulando queda, escapando dos fachos dos holofotes. Os soldados julgaram que o aparelho tinha sido abatido.

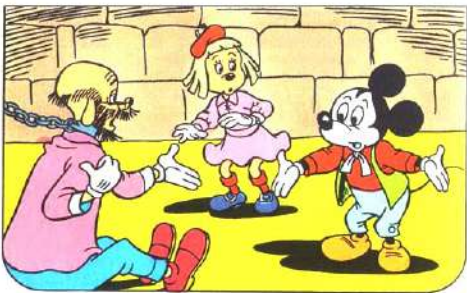
Descendo numa moita, Mickey e Pateta, orientados por Tina, chegaram ao castelo do duque. O lugar estava cercado de guardas e os três tiveram de utilizar passagens secretas

que Tina conhecia. Após driblarem muitos guardas, chegaram à sala do trono. Tina, porém, recebeu um choque: o homem que estava sentado no trono não era o duque, mas sim o truculento capitão Milonga, chefe da guarda militar do duque.

Os três foram conduzidos até um calabouço e ali trancafiados. E ali estava o velho duque, acorrentado à parede pelo pescoço.

O duque não sabia o que acontecia lá fora, pois estava preso havia semanas. Quando soube da situação pelas informações de Tina, ficou indignado.

— O capitão Milonga, então, é o culpado de tudo. Os soldados pensam que as ordens dele são minhas. Mas não sei ainda qual é o plano daquele traidor.

O duque não podia fugir por estar acorrentado, mas ensinou uma saída secreta aos três e eles escaparam por um túnel. Nesse momento, o dia começava a raiar e muitos operários iam a uma mina trabalhar. Tina explicou que a mina esteve abandonada há séculos, mas, depois de reerguida a muralha, recomeçaram a trabalhar nela. E ela

ficava no limite da cidade que afundava.

— Ei! Essa é a resposta que buscamos! — exclamou Mickey. — Vamos entrar lá também!

Disfarçados de mineiros, Mickey, Pateta e Tina entraram na velha mina junto com os operários. O capitão Milonga fiscalizava pessoalmente os trabalhos. A mina era uma antiga cidade subterrânea, cheia de riquezas enterradas. Mickey verificou que o lugar ficava exatamente sob a cidade de Tina, que sofria abalos e afundava por causa dos trabalhos de escavação que eram feitos embaixo.

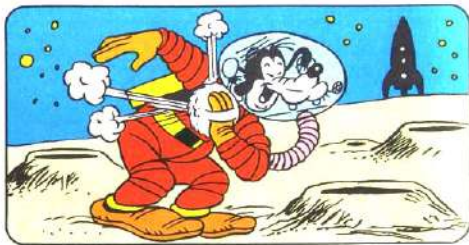
Num momento de distração dos guardas, Mickey tomou a direção de uma escavadeira motorizada e investiu contra o capitão Milonga, agarrando-o. Ignorando os gritos de ameaça do capitão, Mickey contou aos atônitos mineiros que o duque estava preso na masmorra do castelo e o culpado de tudo era Milonga, que arquitetara todo aquele plano ao descobrir que, no prolongamento da velha mina, havia aquelas ruínas cheias de objetos de valor. Como as ruínas estavam sob a cidade de Tina e, portanto, pertenciam a ela e a seu povo, o malandro prendeu o duque de Melancolândia e cercou a cidade vizinha, para se apoderar de todo o tesouro encontrado.

O povo de Melancolândia compreendeu tudo. O duque foi libertado, o capitão Milonga foi preso e destituído de suas funções. A muralha que cercava a cidadezinha foi removida e o duque reconheceu os direitos de Tina e seu povo sobre o tesouro das ruínas. E pelo serviço que prestou às duas comunidades, Mickey ganhou do duque de Melancolândia e do burgomestre Pimpão as chaves do ducado e da cidade, na festa de confraternização dos dois povos.

A CONQUISTA DA LUA

Os astronautas são, sem dúvida, os maiores aventureiros do século. Desde a viagem pioneira do soviético Yuri Gagárin, em 1961, dezenas desses super-homens, em vôos cheios de riscos — inclusive o de ficarem perdidos para sempre no espaço —, fizeram sensacionais viagens, vendo a Terra de uma distância nunca antes alcançada pelo homem. O desembarque de dois astronautas na Lua, em 1969, foi uma façanha sem precedentes na história da humanidade. O homem saía pela primeira vez de seu mundo para explorar um outro corpo celeste. Os astronautas americanos Neil Armstrong e Edwin Aldrin, conduzidos pela cosmonave Apolo 11, foram os primeiros seres humanos a pôr os pés na superfície lunar, que Armstrong descreveu como sendo "fina como um talco, que se agarra à sola e aos lados das botas como pó de carvão". Aldrin empolgou-se com a pouca gravidade da Lua: "Mudar a direção do meu corpo é muito fácil, muito natural".

No vôo da Apolo 16, o astronauta Duke teve dificuldades para enxergar o que ocorria em seu redor. É que ele derramou suco de laranja dentro do seu capacete lunar, e o suco flutuava em torno de seu rosto!...

O programa Apolo (desembarque do homem na Lua) foi encerrado em dezembro de 1972 com a tranqüila viagem da Apolo 17.

"SIGA AQUELE HOMEM"

Houve um audacioso assalto a um banco. Dois mascarados armados levaram vultosa soma de dinheiro numa sacola de lona. A polícia é chamada e comparece ao local para os levantamentos preliminares, tomada de depoimentos de testemunhas etc. Após minuciosas investigações, surge um suspeito. Mas não há provas contra ele que, ademais, não está fichado na polícia por antecedentes criminais.

Que faz a polícia, então? Passa a seguir discretamente o suspeito, na tentativa de conseguir uma prova. Pode até ser que fique comprovada a inocência do suspeito, mas é preciso ir até o fim para se ter certeza Dia e noite, pacientemente, sem que o indivíduo visado desconfie. Um corpo de detetives é encarregado da vigilância. Pelo menos dois seguem continuamente os passos do suspeito. Um se disfarça de faxineiro para poder freqüentar o prédio onde mora o presumível ladrão; o outro aparece por ali como vendedor de apólices, permanecendo na vizinhança sem chamar a atenção. É destacado um investigador para fiscalizar o telefone do suspeito, que já está censurado pelos órgãos técnicos, com a devida autorização judicial. Ou-

tros vigiam os locais que o suspeito costuma freqüentar. Os diferentes vigilantes comunicam-se com o distrito policial encarregado das investigações. Os dois detetives, que seguem diretamente o suspeito, ficam distantes um do outro e só se comunicam através do rádio. O suspeito mostra-se precavido e as investigações se alongam. Mas a polícia já sabe muito a respeito do seu homem: a hora em que levanta, quando sai de casa, com quem conversa, o que conversa, para onde vai, quando volta e quando dorme.

Depois de quase um mês de incessante vigilância, o suspeito sai da rotina diária: marca um encontro pelo telefone e, a altas horas da noite, dirige-se a um lugar ermo e distante, ao encontro do comparsa. Ali entram numa velha casa alugada pelo amigo e começam a levantar as tábuas de um assoalho antigo.

A polícia arromba a porta no momento exato em que os dois dividiam entre si o dinheiro roubado, tirado da sacola com o timbre do banco. Haviam-no escondido ali para gastá-lo mais tarde, a fim de não despertar suspeitas. Mas agora estão presos. A lei tem a prova de que precisava para condená-los.

EM NOME DA LEI

Nas histórias em quadrinhos é muito comum a gente ver um policial dar voz de prisão a um delinqüente: — Você está preso em nome da lei!

Vocês sabem o que isso significa? Que o policial, no caso, está agindo no cumprimento do seu dever de representante da lei. Na verdade, é o poder público que, através do seu agente policial, está prendendo o cidadão infrator.

Antes de iniciar um interrogatório, o juiz adverte o acusado de que ele (o acu-

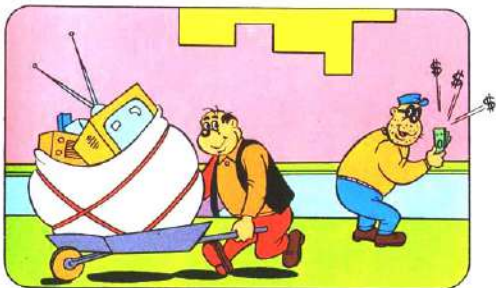
sado) não é obrigado a responder às perguntas que lhe forem dirigidas, mas que o seu silêncio poderá ser interpretado contra ele (Código de Processo Penal, art. 186).

O RECEPTADOR

O ladrão, quando não rouba dinheiro, rouba objetos. E sua primeira providência é **vender** esses objetos. Aquele que compra algo roubado é chamado pela lei de **receptador.** Há três modalidades de receptador: o profissional, o ocasional e o involuntário. Os dois primeiros podem ser condenados da mesma forma que o ladrão, pois a lei os considera co-autores do roubo.

O receptador **profissional** tem ligações com o mundo do crime, podendo até possuir um estabelecimento para a venda de objetos roubados. Já o receptador **ocasional** é o que compra, uma vez ou outra, determinado objeto, devido ao seu baixo preço, mesmo sabendo que é roubado.

O receptador **involuntário** age por ingenuidade, comprando do ladrão, por preço baixo, sem se perguntar o **porquê** desse preço baixo, sem má fé.

Quando o ladrão é capturado, a polícia, através de interrogatório, chega ao receptador. E a polícia combate o receptador da mesma forma que o ladrão, eis que, se não existisse o primeiro, o segundo não sobreviveria em 90% dos casos. O ladrão poderia roubar, mas não teria a quem vender o produto do crime.

O REVÓLVER E O CAVALO DO MOCINHO

Bang! Bang! Bang!
— Aiii-ôôô, Silver!

O revólver e o cavalo do mocinho. Com tiros e galopes foi escrita a história do velho Oeste americano. Pelo revólver Colt modelo Fronteira e pelo rifle Winchester 73, calibre 44. O revólver era a arma individual com que o pai ensinava o filho a atirar; era o companheiro inseparável do mocinho... e do bandido também. O rifle foi decisivo nas batalhas com os índios. Só que os próprios peles-vermelhas acabaram aprendendo a usar também armas de fogo, compradas do homem branco, fazendo o feitiço virar contra o feiticeiro.

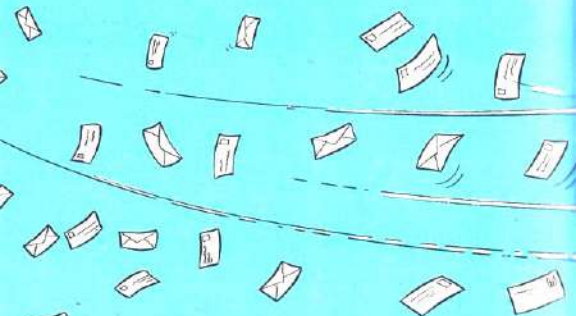
Atiradores ganhavam fama demonstrando destreza. Wild Bill Hickok, famoso caçador de búfalos, certa vez acertou dez balas, a 100 metros, num "O" da palavra **saloon** de uma tabuleta em Kansas City... feito que entrou para a

história do Far West.

O cavalo, mais que um meio de transporte desses homens, era como um prolongamento dos seus corpos. Pistoleiros, xerifes, índios, Texas Rangers, vaqueiros, cavaleiros do exército, eram todos como centauros. Cavalgando é que os peles-vermelhas cercavam as caravanas de colonos e os bandidos atacavam as diligências.

Os ladrões de cavalos eram submetidos à lei de Lynch, isto é, executados sumariamente pelo povo, sem julgamento. Daí veio o (feio) verbo **linchar.**

Assim eram os tempos heróicos do Far West selvagem, quando imperava a lei do mais forte e a justiça era feita a bala. Mas, na verdade, os tempos áureos do bangue-bangue não duraram mais do que meio século, tendo como centro, provavelmente, o apogeu da legendária cidade de Dodge City, no Kansas. O resto correu por conta das criações, evidentemente exageradas, do cinema americano, que inventou grandes mocinhos, atiradores fenomenais e audaciosos bandidos, fazendo do velho Oeste um mito.

OS PRIMEIROS CORREIOS AÉREOS

A primeira **carta aérea** conhecida foi transportada por... balão. O pioneiro americano da aviação, John Jeffries, entregou-a a Benjamin Franklin ao cruzar o canal da Mancha num balão em 1785.

O transporte aéreo de correspondência começou, experimentalmente, em 1911, na Inglaterra e nos Estados Unidos. A primeira rota permanente de correio aéreo nasceu em 1918, ligando as cidades de Washington e Nova York.

No Brasil, o Correio Aéreo Nacional (CAN) surgiu em 1931, quando o então ministro da Guerra, gen. Leite de Castro, decidiu aproveitar aviões militares para transportar malas postais a todos os recantos do país. O vôo inaugural aconteceu em 12 de junho de 1931. Um biplano Curtiss-Fielding, com motor de 170 HP, decolou do Campo dos Afonsos, no Rio, pilotado pelos tenentes-aviadores Nélson F. L. Wanderley e Casemiro Montenegro Filho. Depois de um vôo de cinco horas e vinte minutos, chegaram a São Paulo, trazendo a primeira mala de correspondência aérea. Ainda nesse ano estenderam a rota a Goiás (ex-capital do Estado de Goiás) e no fim de 1931 já tinham transportado quinhentos quilos de correspondência, por 1 740 quilô-

metros de linhas, empregando dez aviões e 37 pilotos.'

Em 1932 utilizaram-se os aviões Waco, melhores, de 240 HP. Novas rotas foram estendidas: a do vale do São Francisco, ligando o Rio a Fortaleza; a do Tocantins, ligando o Rio a Belém. Estas linhas atendiam as pequenas cidades do sertão, dando assistência médica, transportando víveres etc. O CAN chegava também a Mato Grosso, ao Rio Grande do Sul e, em 1936, era criada a primeira linha internacional: Rio—Assunção.

Nesse ano apareciam as primeiras estações de rádio, hangares e depósitos de gasolina pelo interior do país, formando-se uma infra-estrutura para a aviação. A partir de 1941, com a criação do Ministério da Aeronáutica, o CAN evoluiu rapidamente, passando a usar bimotores Beechcraft e, depois, os famosos Douglas C-47.

Para um país com a vastidão territorial do Brasil, o trabalho do CAN foi e continua sendo importantíssimo. Prestando auxílio a cidades ilhadas ou a pessoas doentes em regiões distantes e sem recursos, esses aviões parecem dizer, ao surgirem no céu: "Alô, irmãos! O Brasil não se esqueceu de vocês"!

FURTO DE OBRAS ARTÍSTICAS

O furto de obras artísticas é tão antigo quanto a própria arte. Que tipo de gente gosta de furtar obras de arte? Para a Interpol (Polícia Internacional), esse tipo de ladrão é, em geral, um colecionador psicopata, ou seja, um "lelé-da-cuca" que adora arte. Ele corre qualquer risco só para possuir uma obra rara e admirá-la sozinho.

Mas há também um segundo tipo de ladrão: é o "profissional" contratado pelo colecionador de poucos escrúpulos, mas que não tem coragem de se meter pessoalmente numa aventura dessas.

Há pouco, na Áustria, uma fortaleza do século XIII foi assaltada. Ela resistira durante séculos a todos os invasores. Mas foi vencida por um grupo de ladrões modernos, que levaram armas medievais valiosíssimas. Para tanto, usaram radiotransmissores e ferramentas de alpinismo. Noutro roubo ocorrido na Áustria, o método usado foi diferente. Um casal foi visitar o Museu da Academia de Arte Aplicada de Viena. Então, a mulher fingiu um desmaio. Enquanto a atenção dos guardas era desviada, seu marido escondeu um quadro famoso de Jan Van Goyen e deu no pé.

Em Ouro Preto, Minas Gerais, quase acontece algo semelhante. Suas igrejas coloniais guardam a maioria das obras raras brasileiras, as imagens de santos mais antigas e famosas do Brasil. Um casal de turistas americanos entrou na Igreja Nossa Senhora do Pilar. Nela, trabalhando num dos altares, a roupa suja de tinta, estava o restaurador Jair Afonso Inácio. E ele ouviu quando o homem disse em inglês à sua mulher: "Vá distrair aquele rapaz enquanto eu pego a imagem e escondo no paletó".

Acontece que Jair Afonso também falava inglês (além de alemão, italiano e espanhol) e deu uma bronca no casal, que, desconcertado, fugiu imediatamente da igreja...

OS GRANDES AMIGOS DO MICKEY

No seu Manual, Mickey não poderia deixar de falar de seus dois inseparáveis amigos, **Pateta** e **Pluto**, aos quais, de uma forma ou de outra, deve parte de seu sucesso.

Pateta, companheiro de Mickey em quase todas as grandes aventuras vividas por nosso herói, é um tipo meio amalucado, como vocês sabem, mas dono de um grande coração. Não tem ancestrais muito bem definidos. Ele simplesmente nasceu e foi crescendo. Originariamente chamava-se Dippy. Depois, quando Walt Disney e sua equipe perceberam que o sucesso do personagem exigia um novo nome, ele foi rebatizado

Goofy (Pateta). De fato, durante toda a sua carreira, ele nunca deixou de fazer jus ao nome. Qualquer que seja a circunstância ou a situação, ele sempre reagirá à sua moda — à moda Pateta.

Pateta está na lista de personagens Disney desde 1932, quando começou como um espectador de arquibancada num espetáculo estrelado por Mickey. Dali para a frente, foi subindo firme para o estrelato, protagonizando mais de cinqüenta desenhos animados projetados em 76 países. Passou depois a aparecer em quadrinhos e, mais tarde, na televisão. Não tem nenhum dos atributos usualmente associados com astros. Dentuço e desengonçado, tem, porém, um rústico charme que se mostrou irresistível ao público. Quando fica confuso, ele procura aprumar-se novamente, recorrendo à sua exclamação favorita: "Poxa!" Pode ficar um pouco zonzo e frustrado por tudo o que lhe acontece de errado, mas nada consegue derrotar seu otimismo. Na verdade, é o Pateta que dá às histórias de Mickey aquele tempero de humorismo, aquele lado engraçado. Muitas vezes, as bobagens que o Pateta fez complicaram a situação para Mickey. Em compensação, outras tantas vezes foram decisivas para a solução de um mistério... iac, iac, iac!

Pluto entrou para a vida de Mickey no filme "The Chain Gang" ("A Quadrilha da Corrente"). O cão não tinha nome. Walt e sua pequena equipe da época achavam que ele era um sabujo. Pelo menos era um bom farejador. Na estréia, Pluto apareceu em companhia de um irmão. Como o público gostou dos dois cães, Pluto apareceu pela segunda vez no desenho "The Picnic" ("O Piquenique"), mas sem o

PLUTO NÃO MUDOU MUITO DESDE O COMEÇO.

irmão e batizado com o nome de Rover. Ele era o cachorro de Minie, nesse filme, e punha um piquenique inteiro de pernas pro ar ao perseguir dois coelhos travessos após ter sido amarrado ao carro de Mickey.

Foi depois desse filme que ficou decidido que Mickey ficaria bem com um animal de estimação permanente. Todos então se puseram a imaginar um nome para o cachorro. Alguém propôs "Homer the Hound" (o cachorro Homero); outros sugeriam nomes diversos. Certo dia, Walt surgiu por ali e murmurou qualquer coisa sobre "Pluto". E o nome pegou. Assim nascia um astro canino.

Enquanto Pluto ia subindo rapidamente na carreira cinematográfica, ficando conhecido no mundo inteiro, seu irmão sumiu de circulação. A última vez que se ouviu falar dele, tinha um emprego vitalício numa delegacia de polícia dos pantanais da Flórida, tinha constituído família e estava feliz assim, longe da luz dos refletores.

Pluto foi o personagem Disney que menos mudou na aparência física, ao longo dos anos. Com seu jeito desengonçado, suas longas orelhas balouçantes e tudo, ele ganhou um lugar ao sol na constelação dos astros Disney, por suas boas qualidades e seu devotamento a Mickey.

PULSEIRAS PARA BANDIDO

Algemas são argolas de aço usadas pela polícia para prender os braços pelos pulsos, mas podem também servir para prender os pés de uma pessoa. Sua função é evitar a fuga de prisioneiros. No Brasil usam-se algemas nos pulsos. Mas há variações na maneira de aplicá-las. O mais comum é algemar um pulso ao outro, com os braços atrás do corpo. Algemar alguém com os braços na frente é sempre perigoso: unindo as mãos, o preso poderá agredir ou, com uma delas, apoderar-se da arma do policial distraído.

As algemas são ajustáveis ao tamanho do pulso, equipadas com uma fechadura automática. Podem-se algemar dois presos com uma só algema: um pulso de cada um. Para prender dois criminosos em fuga, o primeiro a ser preso poderá ser algemado num dos pulsos, e a outra argola da algema, presa a uma grade de rua, portão, etc., até que o outro perseguido seja também detido.

É preciso técnica no uso das algemas, a fim de não ferir os pulsos do detido, quando são exageradamente apertadas. Agora, cá pra nós, o melhor mesmo é a gente nunca dar motivo a ter que usar essas incômodas "pulseirinhas"...

AVENTUREIROS DA VIDA REAL

FRANCISCO DE ORELLANA

Soldado espanhol nascido em 1490, **Francisco de Orellana** viajou para o Peru em 1535. Entre 1539 e 1540, como lugar-tenente do chefe, acompanhou a expedição de González Pizarro, que partiu de Quito com duzentos homens em busca do lendário Eldorado, o país do ouro; e, se possível, um lugar onde existisse a árvore da canela. Contava-se, então, que, em algum lugar do Novo Mundo, possivelmente na América do Sul, havia um país abarrotado de ouro. Sua capital, a áurea Manoa, teria as ruas pavimentadas com tijolos de ouro maciço. As casas teriam telhados, pisos e paredes também de ouro puro.

O grupo quase morreu congelado na penosa travessia dos Andes nevados, sofrendo também terremotos e furacões. Os homens de Pizarro encontraram a árvore da canela e, cheios de esperança, deram ao lugar o nome de Canela. Orellana seguia na frente com um grupo de cinqüenta homens e esperou por Pizarro, mas este não mais o alcançou. Premido pela fome, Orellana abandonou o chefe e desceu pelo grande curso de água que havia achado. Meses a fio, seguiu o rio, que parecia não ter fim, mas ia ficando cada vez mais largo. Em suas margens só se viam formidáveis florestas. Finalmente, em agosto de 1541, foi sair no oceano Atlântico. O colossal mun

do de água corrente descoberto por ele ficou conhecido como o rio das Amazonas, pois, de volta de sua aventura, contara que, num certo trecho do rio, ele vira uma tribo de mulheres guerreiras.

DANIEL BOONE

Famoso caçador e pioneiro americano, seu nome tornou-se legendário na conquista do oeste selvagem. Nascido na Pensilvânia por volta de 1734, dedicou a maior parte de sua vida à caça. Em 1765 foi até o sul da Flórida e nas viagens que fez foi atacado e roubado por índios; de outra vez foi capturado, mas conseguiu escapar com vida.

Em 1773 resolve conduzir a sua e várias outras famílias para o bravio oeste, mas é novamente atacado por índios, os Cherokees. Dois membros da comitiva, um dos quais seu filho James, são torturados e mortos. Os sobreviventes regressam, contrariando o desejo de Boone. Ele próprio seria de novo capturado pelos índios em 1778. Foi adotado como filho pelo chefe Blackfish (Peixe Negro), da tribo Shawnee.

Após cinco meses ele escapa e avisa os moradores de Boonesboro (cidade onde construiu um pequeno núcleo) de um futuro ataque. Quando os índios e ingleses investiram contra a cidade, seu povo reagiu e venceu, em dez dias, a batalha. Quando morreu, em 26 de setembro de 1820, Boone era um lendário herói nacional.

BANDIDOS: OS AVENTUREIROS DO MAL

O arqui-rival de Mickey, o nosso conhecido João Bafo-de-Onça, teve muitos colegas tristemente famosos como ele. O mais antigo talvez seja Procusto, um salteador de estradas da Ática, na antiga Grécia. Esse sujeito era o rei dos malvados. Imaginem vocês que ele colocava suas vítimas num leito de ferro. Aí, se a pessoa fosse maior que o leito, ele cortava as partes do corpo que ficavam de fora. Se fosse menor, ele esticava a vítima até ela ficar do tamanho do leito.

Ainda na Antiguidade, no Império Romano, era conhecido o ladrão Barrabás. Sua quadrilha funcionava também como uma espécie de guerrilha contra a ocupação romana da Palestina.

Já no século XX, vamos encontrar Pancho Villa, célebre bandido mexicano, que participou da revolução em seu país e se tornou herói nacional.

Mais numerosos que os bandidos do velho Oeste americano foram os **gangsters** de Chicago, ao tempo da Lei Seca (de que já falamos em outra parte des-

te Manual). O rei deles era George Remus, um farmacêutico com destilarias que fingiam produzir álcool medicinal. Na verdade, o álcool era usado para as bebidas que iam a Chicago e Nova York ilegalmente, a fazer a fortuna de Remus. Ele vivia num autêntico castelo, com um exército de 3 000 empregados e muitos capangas, mas, em outubro de 1920, os agentes federais o prenderam, acabando com o seu império do crime.

Na década dos 30 o crime campeou nos Estados Unidos, com suas quadrilhas de assaltantes de bancos. "Baby Face" Nelson, pistoleiro do bando de Dillinger (outro terrível bandido), chegou a ser procurado em dez Estados por 5 000 policiais, trezentos soldados, agentes do FBI e vários aviões. Sua cabeça foi posta a prêmio por 5 000 dólares (30 000 cruzeiros), até que foi preso pelo FBI.

Bonnie e Clyde, famigerado casal de bandidos, assaltaram inúmeros bancos e espalharam o terror em vários Estados, até que morreram num tiroteio com agentes federais.

VAMOS BRINCAR DE DETETIVE?

As impressões dos dedos deixam marcas gordurosas nos objetos tocados. Como são geralmente marcas invisíveis, a gente usa **reveladores** para tornar visíveis as impressões. Para cada tipo de superfície deve-se usar um revelador adequado.

Se você quiser brincar de detetive amador, escolha diversos objetos, como garrafas, móveis encapados com fórmica, papel, etc., e mande seus amigos tocarem, com as mãos, um objeto cada um. Depois você, pelo exame das impressões digitais, dará sua palavra de perito dizendo quem tocou qual objeto. Revelados os desenhos papilares deixados nos objetos, tire as impressões dos dedos de cada um. Compare-as com as marcas colhidas dos objetos e você identificará cada um dos autores das impressões.

SUPERFÍCIE LISA (vidro, fórmica, etc.) — Pulverize **talco** com cuidado sobre o local suspeito de conter impressões. Com um pincel "varra" o excesso de talco e pronto: surgirá a impressão de quem andou tocando nessas superfícies.

PAPÉIS (cartas, documentos, etc.) — Raspe a ponta de um **lápis**, obtendo **pó de grafita**. Segurando o papel nos cantos, faça o pó negro "dançar" sobre a folha. Onde houver impressões, a grafita se fixará, aderindo ao papel, destacando os desenhos papilares.

CONSERVAÇÃO DE PEGADAS — As marcas dos pés, sapatos ou pneus de carros ficam gravadas no chão pouco rígido. Levanta-se uma pegada com o uso do **gesso** dissolvido em água até ficar quase líquido. Cerque a pegada com uma moldura de madeira, despejando dentro o gesso diluido. Quando ele endurecer, pode removê-lo do solo, pois a pegada já estará gravada. Se quiser que o molde seque rapidamente, adicione antes à solução de gesso e água um pouco de sal de cozinha.

ESCRITA INVISÍVEL — Há formas bem simples de se mandar mensagens secretas. Por exemplo, usando tinta invisível. Esprema alguns limões, obtendo um pouco de sumo. Molhe a pena no sumo e escreva a mensagem numa folha de papel branco. Para o destinatário ler a mensagem, é só aproximar o papel da chama de uma vela. O calor da chama tornará a "tinta" do limão perfeitamente visível. (Mas cuidado para não aproximar demais o papel da chama, para não queimá-lo e provocar um incêndio, tá?)

A LENDA DO CARAMURU

Um aventureiro legendário da história do Brasil é Diogo Álvares Correia, o **Caramuru.** Segundo a tradição, teria ele vindo ao Brasil fazendo parte de uma expedição portuguesa, por volta de 1510. Mas a expedição naufragara ao largo do litoral da Bahia, morrendo a maioria de seus componentes. Dos poucos que conseguiram chegar vivos às praias, quase todos sucumbiram nas mãos dos índios tupinambás. Não se sabe como, Diogo Álvares havia conseguido salvar-se, levando um arcabuz (um pesado avô das espingardas) e um barril de pólvora. Diante da ameaça dos selvagens, em desespero de causa, disparou um tiro. O forte estrondo da arma e o fogo que lhe saiu da boca assustaram os nativos. Eles julgaram fosse o forasteiro um ser

sobrenatural que tinha o domínio do trovão e podia manejá-lo contra o inimigo. Daí, deram-lhe o apelido de **Caramuru**, cujo significado seria **filho do trovão.** Esta versão foi muito difundida graças ao poema "Caramuru", de Frei Santa Rita Durão (século XVIII). Mas a verdade parece ser esta: caramuru é o nome indígena de um peixe comum no litoral baiano (moréia), e os índios teriam comparado o náufrago ao peixe.

O fato é que, ganhando o respeito e a estima dos tupinambás, Caramuru foi ficando cada vez mais importante, sendo admitido na tribo e casando-se com Paraguaçu, filha de um grande cacique de Itaparica. Valendo-se de sua influência sobre os índios, Caramuru prestou valiosa ajuda a Martim Afonso de Sousa, a Francisco Pereira Coutinho, donatário da capitania da Bahia, e ao governador-geral Tomé de Sousa, nos momentos mais difíceis do início da colonização do Brasil.

TRIBUNAL DO JÚRI

Júri é o tribunal que julga pessoas acusadas de crimes de morte. Os julgadores (chamados **jurados**) são gente do povo e não juízes de carreira. São juízes leigos que julgam segundo a consciência de cada um, diante das provas a favor ou contra o réu. Só o presidente do tribunal do júri é um magistrado.

Cada tribunal do júri é composto do juiz presidente e de 21 jurados, dos quais sete são sorteados para formar o conselho de sentença de um julgamento. Os jurados são pessoas (maiores de 21 anos) de reconhecida idoneidade moral, previamente relacionadas pelo juiz presidente do tribunal do júri entre os cidadãos alistados como jurados. A votação do jurado é feita quesito por quesito, e o veredicto (sentença) é tomado em sigilo, sempre por maioria de votos.

A origem da instituição do júri remonta à Inglaterra do século XII. No princípio, os jurados decidiam baseados no que eles sabiam ou tinham visto. Só mais tarde é que se começou a chamar testemunhas para ajudar no esclarecimento dos fatos.

No Brasil, o júri foi adotado em 1822, mas limitado ao julgamento dos crimes de imprensa. Após sucessivas modificações, ficou estabelecida, a partir de 1848, a competência do júri somente nos crimes de homicídio nas suas formas mais graves.

O QUE É O ÁLIBI

Certa manhã, Tio Patinhas, desesperado, foi apresentar queixa à polícia dizendo que sua caixa-forte tinha sido assaltada durante a noite. Quem vocês achariam que foram os ladrões? Pois é, a polícia também achou e não teve dúvidas em prender os irmãos Metralha. Mas estes protestaram, alegando que eram inocentes... dessa vez. Claro, o fato de terem maus antecedentes não provava que eram eles os ladrões. Por outro lado, também não havia dúvidas de que eram eles os suspeitos naturais.

Os Metralhas, então, apresentaram um **álibi:** justificaram que, na noite em que a caixa-forte do Tio Patinhas fora. assaltada, eles estavam detidos para interrogatório na delegacia da vizinha cidade de Gansópolis. A polícia de Patópolis, então, comunicou-se com o delegado de Gansópolis e este confirmou que, naquela noite, os Metralhas realmente estavam detidos lá. Assim ficava provado que os Metralhas não poderiam ser os autores daquele assalto.

Essa prova de que, à hora do crime, o suspeito se achava em outro local distante e que não poderia ter cometido o crime chama-se álibi.

BREVE CRONOLOGIA DE LIVROS DE AVENTURAS

Século XI - **As Mil e Uma Noites** (contos árabes)
Século XIII - **Robin Hood** (lenda inglesa)
Século XIV - **Viagens de Marco Polo**
1719 - Daniel Defoe - **Robinson Crusoé**
1726 - Jonathan Swift - **Viagens de Gulliver**
1735 - Lesage - **Gil Brás**
1786 - Berger - **As Aventuras do Barão de Munchhausen**
1804 - Frederic Schiller - **Guilherme Tell**
1812 - Rudolf Wyss - **Robinson Suiço**
1819 - Sir Walter Scott - **Ivanhoé**
1826 - J. Fenimore Cooper - **O Último dos Moicanos**
1836 - A. S. Pushkin - **A Filha do Capitão**
1838 - Charles Dickens - **Oliver Twist**
1844 - Alexandre Dumas - **Os Três Mosqueteiros**
1844/45 - Alexandre Dumas - **O Conde de Monte Cristo**
1850 - Charles Dickens - **David Copperfield**
1851 - Herman Melville - **Moby Dick**
1852 - Harriet B. Stowe - **A Cabana do Pai Tomás**
1862 - Júlio Verne - **Cinco Semanas em um Balão**
1864 - Júlio Verne - **Viagem do Centro da Terra**
1865 - Lewis Carrol - **Alice no País das Maravilhas**
1869 - Júlio Verne - **Vinte Mil Léguas Submarinas**
1870 - Júlio Verne - **À Volta da Lua**
1873 - Júlio Verne - **A Volta ao Mundo em Oitenta Dias**
1876 - Mark Twain - **Aventuras de Tom Sawyer**
1876 - Júlio Verne - **Miguel Strogoff**
1880 - Eça de Queirós - **O Mandarim**
1882 - Mark Twain - **O Príncipe e o Mendigo**
1883 - R. L. Stevenson - **A Ilha do Tesouro**
1885 - Mark Twain - **Aventuras de Huck**
1886 - R. L. Stevenson - **Raptado**
1886 - L. M. Alcott - **A Rapaziada de Jó**
1891 - James Matthew Barrie - **O Pequeno Ministro**
1893 - Lewis Wallace - **O Príncipe da Índia**
1894/95 - Rudyard Kipling - **O Livro de Selva**
1895 - H. G. Wells - **A Máquina do Tempo**

1897 - H. G. Wells - **O Homem Invisível**

1897 - Rudyard Kipling - **Capitães Corajosos**

1898 - H. G. Wells - **A Guerra dos Mundos**

1900 - Lyman Frank Baum - **O Mágico de Oz**

1900 - Jack London - **O Filho do Lobo**

1903 - Jack London - **O Grito da Selva**

1904 - James Matthew Barrie - **Peter Pan**

1904 - Jack London - **O Lobo do Mar**

1906 - Jack London - **Caninos Brancos**

1914 - Edgar Rice Burroughs - **Tarzan, o Filho das Selvas**

1915 - Edgar Rice Burroughs - **O Filho de Tarzan**

1918 - Tales de Andrade - **Filha da Floresta**

1927 - Monteiro Lobato - **Aventuras do Príncipe**

1927 - Monteiro Lobato - **Aventuras de Hans Staden**

1929 - Edgar Rice Burroughs - **A Volta de Tarzan**

1929 - Saint-Exupéry - **Correio Sul**

1937 - Monteiro Lobato - **O Poço do Visconde**

1939 - Monteiro Lobato - **O Minotauro**

1939 - Érico Veríssimo - **Viagem à Aurora do Mundo**

1943 - Saint-Exupéry - **O Pequeno Príncipe**

1946 - Jerônimo Monteiro - **Corumi, o Menino Selvagem**

1947 - Jerônimo Monteiro - **Três Meses no Século 81**

1947 - Francisco Marins - **Os Segredos de Taquara-Poca**

1948 - Jerônimo Monteiro - **A Cidade Perdida**

1949 - Hernani Donato - **Novas Aventuras de Pedro Malasartes**

1951 - Hernani Donato - **Histórias dos Meninos Índios**

1956 - Francisco Marins - **Volta à Serra Misteriosa**

1967 - Lúcia Machado de Almeida - **Xisto no Espaço**

1970 - Odete de Barros Mott - **Justino, o Retirante**

1973 - Edy Lima - **A Vaca Voadora**

BREVE CRONOLOGIA DE ROMANCES POLICIAIS

1845 - Edgar Alan Poe - **Contos (Os Assassinatos da Rua Morgue)**
(O Mistério de Marie Roget)
(A Carta Escarlate)

1866 - Emile Gaboriau - **O Caso Lerouge**

1869 - Emile Gaboriau - **Monsieur Lecoq**

1870 - Charles Dickens - **O Mistério de Edwin Drood**

1887 - A. Conan Doyle - **Um Estudo em Vermelho**

1891 - A. Conan Doyle - **Aventuras de Sherlock Holmes**

1893 - A. Conan Doyle - **Memórias de Sherlock Holmes**

1899 - A. Conan Doyle - **O Signo dos Quatro**

1899 - E. W. Hornung - **Raffles, o Ladrão Grã-fino**

1902 - A. Conan Doyle - **O Cão dos Barkervilles**
1905 - A. Conan Doyle - **A Volta de Sherlock Holmes**
1906 - Edgar Wallace - **Os Quatro Homens Justos**
1907 - Maurice Leblanc - **As Extraordinárias Aventuras de Arsène Lupin**
1908 - Gaston Leroux - **O Mistério do Quarto Amarelo**
1911 - G. K. Chesterton - **A Inocência do Padre Brown**
1925 - Earl Derr Biggers - **A Casa sem Chaves**
1926 - Agatha Christie - **O Assassinato de Roger Ackroyd**
1926 - S. S. Van Dine - **O Caso Benson**
1927 - S. S. Van Dine - **O Crime da Canária**
1927 - Dashiell Hammett - **A Chave de Vidro**
1927 - Dashiell Hammett - **A Estranha Maldição**
1928 - Ellery Queen - **Um Morto na Platéia**
1929 - Leslie Charteris - **O Santo**
1930 - Dashiell Hammett - **O Falcão Maltês**
1932 - Georges Simenon - **O Crime do Inspetor Maigret**
1933 - Agatha Christie - **Treze à Mesa**
1934 - S. S. Van Dine - **O Crime do Cassino**
1936 - Agatha Christie - **Morte na Mesopotâmia**
1936 - Rex Stout - **A Caixa Vermelha**
1938 - J. Monteiro (Ronnie Wells) - **Aventuras de Dick Peter**
1938 - Agatha Christie - **Encontro com a Morte**
1939 - S. S. Van Dine - **O Crime do Inverno**
1939 - Agatha Christie - **O Caso dos Dez Negrinhos**
1940 - Eric Ambler - **Jornada do Pavor**
1940 - Agatha Christie - **"N" ou "M"?**
1942 - Agatha Christie - **Um Corpo na Biblioteca**
1944 - Rex Stout - **Histórias de Nero Wolfe**
1947 - Mickey Spillane - **Eu Sou a Lei**
1948 - Georges Simenon - **O Primeiro Caso de Maigret**
1951 - Rex Stout - **O Manuscrito Fatal**
1955 - Agatha Christie - **Testemunha de Acusação**
1956 - Georges Simenon - **Na Pior das Hipóteses**
1957 - Erle Stanley Gardner - **O Caso da Mulher que Berrava**
1958 - Luiz Lopes Coelho - **A Morte no Envelope**
1958 - Ellery Queen - **O Golpe de Misericórdia**
1961 - Erle Stanley Gardner - **O Caso do Modelo Relutante**
1961 - John Le Carré - **O Morto ao Telefone**
1962 - Luiz Lopes Coelho - **O Homem que Matava Quadros**
1964 - Agatha Christie - **Mistério no Caribe**
1965 - John Le Carré - **A Guerra no Espelho**
1966 - Mickey Spillane - **O Reverso do Espelho**
1966 - Agatha Christie - **A Terceira Moça**
1968 - Ellery Queen - **A Casa dos Bronzes**
1968 - Luiz Lopes Coelho - **A Idéia de Matar Felina**
1969 - Agatha Christie - **A Noite das Bruxas**
1969 - Ellery Queen - **Um Rastro de Morte**
1970 - Ellery Queen - **A Quarta Mulher**
1970 - Agatha Christie - **Passageiro para Frankfurt**
1970 - Mickey Spillane - **Sobrevivência: Zero**
1971 - Ellery Queen - **O Signo dos Nove**
1971 - Ngaio Marsh - **Morte no Teatro Dolphin**

O CRIME NÃO COMPENSA

No encerramento do seu Manual, cujo lançamento estava sendo ultimado, um grupo de amigos seus, tendo Minie à frente, resolveu comemorar o acontecimento e homenagear Mickey. Em coro, o grupo pediu do homenageado uma palavra final sobre os assuntos tratados. Mickey não se fez de rogado, pigarreou e, com voz pausada, começou a falar:

— Segundo uma velha lenda, o mal apareceu na superfície da Terra quando abriram a caixa de Pandora. O fato é que, desde que o mundo é mundo, sempre houve o bem e o mal. E também não é menos verdade que, desde as civilizações mais antigas, o homem havia desenvolvido a noção do bem e do mal, do certo e do errado, condenando os delinqüentes de uma forma ou de outra.

Nos grupamentos humanos mais primitivos, um crime provocava a vingança da família da vítima. Cada um procurava fazer justiça com as próprias mãos. Com a evolução da sociedade, o homem instituiu o poder público, que passou a ser encarregado de fazer as leis e de distribuir justiça. Surgiu a polícia para prevenir e combater o crime. Os juízes e tribunais receberam o encargo de julgar e condenar os delinqüentes. O maior inimigo do criminoso, po-

rém, não é a polícia: é ele mesmo.

— Como assim? — interrompeu o Pateta. — Não estou entendendo.

— Bem, é que um criminoso leva uma vida de crimes porque quer, ou se desvia do bom caminho porque se deixa levar para isso. Ele deveria saber que, mais dia, menos dia, as forças da lei o alcançarão. A mentira tem pernas curtas, como diz o povo. A justiça pode tardar, mas não falha.

— Mas, se é assim — perguntou Horácio —, por que ainda há gente que comete crimes?

— Porque sempre há gente que não ouve a voz da consciência, esse Grilo Falante que está dentro de cada um de nós e nos diz o que é certo e o que é errado, o que podemos fazer e o que não devemos. Pinóquio era um boneco de madeira e não tinha consciência. Para ele ser um homem, a Fada Azul lhe deu o Grilo Falante para orientá-lo. Mas Pinóquio, levado por uma dupla de delinqüentes, desprezou a voz de sua consciência e errou, sendo castigado.

Os mais perigosos ladrões, as mais organizadas quadrilhas, os piores malfeitores, todos terminaram suas carreiras criminosas nas malhas da lei. Não houve um só criminoso que conseguisse agir impunemente por toda a vida.

Tudo isso pode ser resumido numa frase: **o crime não compensa.** E se alguém ainda tiver alguma dúvida, pergunte ao João Bafo-de-Onça, ao Capitão Gancho, ou aos Irmãos Metralha. Eles vivem "entrando pelo cano"... e saindo... **dentro** do xadrez!

AVENTURAS, AVENTUREIROS E FEITOS HERÓICOS

A LEI E OS FORA-DA-LEI

ESPIONAGEM E ESPIÕES

COISAS DO MICKEY

DIVERSOS

CADEIA, AMARGA CADEIA!
013